Thế giới game
GAME & GIẢI TRÍ

07.2011 92

PC WORLD VIETNAM SỐ 4 HOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÁNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

THẾ GIỚI VI TÍNH

Đố vui CÓ thưởng
tr.80

» PlayStation Vita

LỘ DIỆN

Giải Asus ROG

Tránh đi vào vết xe đổ

» Phóng sự

E3 2011

WiiU

thay đổi cuộc chơi

» L.A Noire

Chuyên án Los Angeles

» The Witcher 2

ASSASSINS OF KING

Cuộc chiến của Geralt

Giá: 15.000 đ ISSN: 1859 - 1833

HALO
Kết Tinh Công Nghệ Thỏa Mãn Đam Mê

- Giá Tốt Nhất
- Bảo Hàng 1 năm
- Hàng Trăm Phụ Kiện Phong Phú.
- Hàng Ngàn ứng Dụng Miễn Phí.
- Vô Số Phim HD Cho iPhone,iPad phụ đề đầy đủ

iPod Shuffle

iPod Nano

iPhone 4

iPod Touch

iPad 2

Macbook Pro / Macbook Air

Vui Hè Thỏa Thích Cùng HALO siêu khuyến mãi

Xbox 360 Slim 4GB

~~5.950.000~~

5.280.000

Giảm Giá Kinect khi mua kèm Xbox Slim 4GB

Giá Chỉ Còn 2.880.000 đ

Game Club

Thành Lập 07 - 2011

+ Cập Nhật Game & Tin Tức Mới
+ Tham gia trò chơi & trúng thưởng hàng tháng
+ Và nhiều quyền lợi khác....

(Tặng 5 Games)
HDD 160GB
Mua Máy NintendoWii
Tặng Ngay Ổ Cứng 160GB

Giá khuyến mãi 3.380.000
Tặng kèm DVD chứa 3000 đầu sách

NINTENDO 3DS
Thế Giới Game 3D Chân Thật

Không Cần Kính
Màu sắc lựa chọn:

TƯ VẤN, THIẾT KẾ, MỞ PHÒNG GAME PLAYSTATION 3, XBOX360

"CHƠI GAME THEO CÁCH CỦA BẠN"
XBox360 Slim 4GB
Đời Mới Nhất - Giá Không Đổi
KINECT
(Tặng 5 Games)

82-84 Pasteur - Phường Bến Nghé - Quận 1 ĐT: 08-39141494 08-39144998 website: www.haloshop.vn

WD VelociRaptor®

10,000 RPM SATA Hard Drives

Ổ đĩa SATA nhanh nhất hành tinh.

600 GB • SATA 6 Gb/s • Bảo hành 5 năm

Ổ đĩa cứng WD VelociRaptor đột phá về hiệu suất khi đạt đến tốc độ vòng quay "chết người" 10,000 RPM, giao tiếp SATA 6 Gb/s, bộ đệm 32MB và dung lượng 600 GB. Bộ vỏ IcePack™ giúp ổ đĩa mát cả ở những điều kiện khắc nghiệt trong lúc ổ đĩa vẫn giữ vững phong độ và độ tin cậy. Để đạt được tốc độ và độ tin cậy chưa từng có, hãy chọn ổ đĩa WD VelociRaptor.

Xem chi tiết tại *www.wdvelociraptor.com*

Trung tâm bảo hành của Western Digital tại Việt Nam:

Tp. Hồ Chí Minh : 9 Đặng Thị Nhu, P. Nguyễn Thái Bình, Quận 1, TP. HCM - Tel: (08) 22469397
Hà Nội : 950 Đường Láng, Quận Đống Đa, Hà Nội - Tel: (04) 32593311
Đà Nẵng : 134 Hàm Nghi, Quận Thanh Khê, Đà Nẵng - Tel: (0511) 3749234

Western Digital, WD, the WD logo, WD VelociRaptor, and Put Your Life On It are registered trademarks in the U.S. and other countries; and IcePack is a trademark of Western Digital Technologies, Inc. Other marks may be mentioned herein that belong to other companies. Pictures shown may vary from actual product. Not all products may be available in all regions of the world. All product and packaging specifications subject to change without notice. Warranty may vary by region. Visit support.wdc.com/warranty for details. © 2010 Western Digital Technologies, Inc. All rights reserved.

As used for storage capacity, one megabyte (MB) = one million bytes, one gigabyte (GB) = one billion bytes, and one terabyte (TB) = one trillion bytes. Total accessible capacity varies depending on operating environment. As used for transfer rate or interface, megabyte per second (MB/s) = one million bytes per second, and gigabit per second (Gb/s) = one billion bits per second.

PUT YOUR LIFE ON IT®

WD®

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

Trần Trung Hải, *Tổng thư ký tòa soạn*
haitt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI game
GAME & GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

Tưởng Phi Quân
Thư ký tòa soạn
quantp@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Võ Quốc Nam, Lê Xuân Quang, Nguyễn Hoàng Tuấn,
Trần Cẩm Tú, Hoàng Anh Tuấn

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Công Minh, Duy An,
Huy Khanh, Lam Sơn, Phụng Hoàng

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điều
dieunh@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
Vũ Duy Khánh
testlab@pcworld.com.vn

CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
Đặng Quốc Tuyên
tuyendq@pcworld.com.vn

KỸ THUẬT WEB
Nguyễn Thanh Phong
phongnt@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai,
P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - Fax: (84.8) 3930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*
www.thegioigame.vn

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 3512 1819 - Fax: (84.4) 3512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

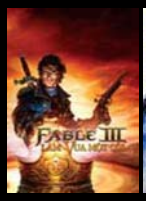
THẾ GIỚI game

GAME & GIẢI TRÍ

THÁNG **07.2011** - SỐ **92**

GIỚI THIỆU

25 Fable 3 - Làm vua một cõi
28 Black Mirror III - Gương đen huyền bí
30 Yar's Revenge - Tộc Yar Phản Công
32 Battle vs Chess - Cờ Vua Sinh Tử
34 Dirt 3 - Mạo hiểm đường trường
37 The Witcher 2: Assassins of the Kings - Cuộc chiến của Geralt
40 inFamous 2 - Siêu nhân điện quang 2
42 MX vs ATV Alive - Thắch Thức Địa Hình
44 L.A Noire: Chuyên án Los Angeles
47 Game mới phát hành
50 The Legend Of Heroes: Trails In The Sky - Truyền Thuyết Xứ Liberl
52 Gods Eater Burst - Hội thực thần
54 Dream Trigger - 3D bảo vệ giấc mơ
55 Pucca's Restaurant - Tiệm ăn năm sao
56 Wave – Against Every Beat! - Chiến đấu trong âm nhạc
58 Star Battalion - Thiên Hà Dậy Sóng



SẮP PHÁT HÀNH

59 Tomb Raider - Sống giữa trùng vây
60 Game sắp "ra lò"

DÒNG CHẢY GAME

4 Tin thế giới
6 Tin trong nước
7 Khi đồ họa di động mạnh hơn
8 Phóng sự E3 2011
14 Giải Asus ROG: Tránh đi vào vết xe đổ
16 Chơi game mùa thi: Hãy điều chỉnh nhanh chóng

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ máy tính và mạng
Phát hành ngày 15 hàng tháng

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Giải pháp kinh doanh hiệu quả
Phát hành ngày 1 hàng tháng

THẾ GIỚI game PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí
Phát hành ngày 25 hàng tháng

e++ PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao
Phát hành ngày 5 hàng tháng

THẾ GIỚI VI TÍNH Online PC WORLD VIETNAM
Thế Giới Vi Tính Trực Tuyến

Niên Giám CNTT-TT

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

ĐIỆN ẢNH

19 Thời đại phù thủy
20 Bốn điểm thu hút của Transformers 3
21 X Men: Thế hệ thứ nhất

ÂM NHẠC

24 Game âm nhạc ngày càng phát triển

CỜ

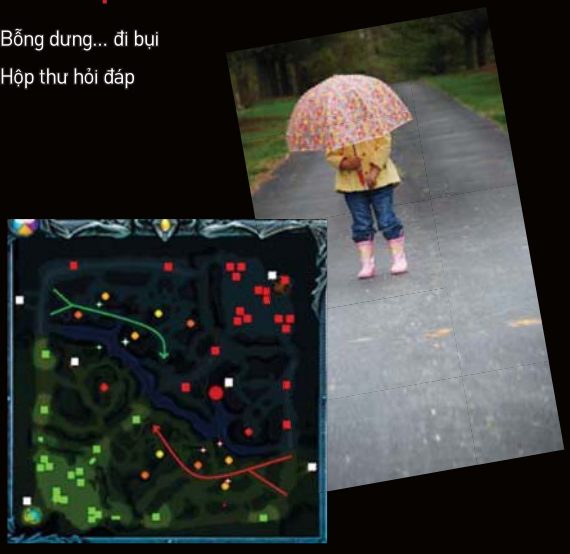
22 Galaxy Trucker – Quái xế vũ trụ

PHẦN CỨNG

63 Tai nghe Gavio Metallon Sgull
64 PlayStation trên điện thoại thông minh
65 "Chiến binh di động" LG Optimus 2x
66 Mát hơn cho giải trí
67 Hiển thị 3D đa thiết bị
68 Hậu phương vững chắc
69 Lướt phím trên G510
70 Hardcore Hardware: "Danh sách phần cứng hạng nặng"

TRỢ GIÚP

73 Bỗng dưng... đi bụi
76 Hộp thư hỏi đáp



SÂN GAME

77 Bản đồ AoE Việt Nam
80 Đố vui có thưởng tháng 7/2011

CONTRA MỚI ĐƯỢC KONAMI BẬT MÍ

Như một phần buổi giới thiệu của mình trước E3 hôm 2/06/2011, Konami đã cho công bố các tựa game như Metal Gear Solid, Zone of the Enders, và Silent Hill HD Collections đồng thời tiết lộ game engine mới của Kojima. Kết thúc buổi giới thiệu của mình, Konami cũng đưa ra một đoạn video rất ngắn với hình ảnh chữ "C" rực lửa quen thuộc, biểu tượng của tựa game Contra cùng với một dòng chữ bên dưới: "They're coming". Tựa game bắn súng Contra nổi tiếng này của Konami đã vắng bóng từ rất lâu.

CÁC NHÀ SOẠN NHẠC CHO GAME CÙNG KẾT HỢP TRONG MỘT ALBUM ĐỂ CỨU TRỢ NHẬT BẢN

Nhà soạn nhạc Akira Yamaoka, nổi tiếng với trò chơi Silent Hill, đã hợp tác với tổ chức từ thiện PlayForJapan.org giới thiệu album nhạc mang tên Play For Japan: The Album. Với sự góp mặt của 17 nhà soạn nhạc game nổi tiếng từ khắp nơi trên thế nhằm cứu trợ thảm họa động đất tại Nhật Bản, bao gồm cả huyền thoại của Nintendo là Koji Kondo và Hip Tanaka. Yoshitaka Amano, họa sĩ minh họa cho Final Fantasy là người vẽ bìa chính thức cho album này.

DARKSIDERS II TRỞ LẠI

Fan hâm mộ phiên bản đầu tiên của Darksiders đã quen thuộc với cốt truyện của game - cuộc chiến tranh xung đột bất tận giữa hai lực lượng thiên đàng và địa ngục. Với Darksiders II, Vigil Game hướng tới việc cung cấp một trải nghiệm phong phú hơn khi cho phép người chơi khám phá nhiều khu vực hơn, nói chuyện với nhiều nhân vật phụ khác nhau cũng như hệ thống các chiến lợi phẩm và vũ khí mới. Darksiders II sẽ được phát hành cho Xbox 360, PS3 và PC, thời điểm phát hành dự kiến là 2012.

STREET FIGHTER X TEKKEN RA MẮT TẠI E3

Hôm 6/06/2011 tại Los Angeles, Capcom cho biết trò chơi đối kháng được mong chờ nhiều nhất Street Fighter X Tekken đang được phát triển cho hệ máy PSVita (NGP). Phiên bản này còn có thêm nhân vật Cole MacGrath từ loạt game Infamous. Trong Street Fighter x Tekken, giấc mơ bấy lâu nay về một trận đấu giữa hai nhân vật từ hai trường phái chiến đấu khác nhau đã trở thành hiện thực. Street Fighter x Tekken dự kiến sẽ phát hành cho PlayStation 3 vào năm 2012.

EA CÔNG BỐ LỊCH PHÁT HÀNH BATTLEFIELD 3 VÀ MASS EFFECT 3

Được phát triển bởi nhóm phát triển DICE của EA và xây dựng dựa trên công nghệ đồ họa Frostbite 2.0 engine, Battlefield 3 sẽ được phát hành cho PS3, Xbox 360, và PC vào ngày 25/10/2011. Mass Effect 3, phiên bản mới nhất trong loạt game giả tưởng không gian nổi tiếng của BioWare, cũng sẽ được phát hành trên PS3, PC và Xbox 360 vào ngày 6/03/2012.. Đặc biệt bản dành cho Xbox 360 sẽ hỗ trợ chức năng nhận dạng giọng cho Kinect trong việc lựa chọn đối thoại của nhân vật và ra lệnh cho các đồng đội.

DEVIL MAY CRY BẢN QUYỀN LÀM PHIM ĐÃ ĐƯỢC BÁN

Công ty sản xuất Screen Gems, một công ty con của Sony Pictures, đã mua mua bản quyền làm phim về tựa game hành động Devil May Cry ăn khách của Capcom. Screen Gems đã từng làm việc với Capcom để sản xuất series phim Resident Evil mang về doanh thu tổng cộng hơn 580 triệu đô la Mỹ (khoảng 12000 tỉ VNĐ) từ các hòng vé. Loạt game Devil May Cry đã bán được hơn 10 triệu bản kể từ khi ra mắt vào năm 2001. Capcom cũng đang chuẩn bị cho phát hành phiên bản mới DmC Devil May Cry phát triển bởi Ninja Theory, dự kiến cho PlayStation 3, Xbox 360.

NINJA GAIDEN 3 PHÁT HÀNH VÀO 02/2012

Ninja Gaiden 3: Razor's Edge vừa xuất hiện trong buổi công bố Wii U tại E3 2011 của Nintendo. Như nhà phát hành Tecmo Koei cho biết thời điểm phát hành sẽ là tháng 02/2012. Phiên bản mới này được phát triển bởi Team Ninja. Lần đầu tiên công bố tại Tokyo Game Show 2010, Ninja Gaiden 3 sẽ cung cấp các trận đấu cận chiến, chế độ chơi trực tuyến nhiều người và cả phần chơi đồng đội.

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Địa chỉ tại Hà Nội:
CS1: 127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel: (04) 3.726.1373
CS2: 173 - Khuất Duy Tiến - Thanh Xuân
Tel: 0975.44.88.68
PS Move 2,2 triệu
Kinect 4,6 triệu
* PSP GO - PSP 3000: 5 triệu
* Play Station 3 (160GB): 8 triệu
* XBOX 360 Arcade 4GB: 8,5 triệu
* Nintendo Wii: 5 triệu
* Play Station 2: 2,7 triệu
* Nintendo 3DS: 6,5 triệu

GIGABYTE™

Tăng Tốc

Với GIGABYTE Z68

Truy suất nhanh hơn 4 lần so với ổ cứng thông thường

Supports intel inside CORE

intel CHIPSET Z68 inside

Ổ cứng SSD

Hoạt động nhanh gấp ổ cứng thông thường đến 4 lần.

Dòng bo mạch chủ mới GIGABYTE Z68

* Tính năng Lucid VIRTU và Touch BIOS tùy thuộc vào mainboard. "Touch Bios" hỗ trợ đồng thời 2 thiết bị: Chuột và touch screen.

* Để sử dụng tính năng "Touch" phải có touch screen và HĐH Windows 7. Đối với Mouse, hỗ trợ tất cả các màn hình thông thường (kể cả touch screen), các HĐH WindowsXP/Vista/7.

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH MTV CÔNG NGHỆ TIN HỌC VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thúy Linh 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

Leader in Motherboard Innovation

www.gigabyte.vn

These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specifications and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders. Any overclocking is at user's risk, GIGABYTE Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

HOẠT ĐỘNG TRONG NƯỚC: XEM CHI TIẾT TẠI **WWW.PCWORLD.COM.VN**

GAME THỦ VIỆT KHIẾN ĐỐI THỦ "NGHIÊNG MÌNH"

Sau 2 ngày 27-28/5/2011 thi đấu trong khuôn khổ giải đấu giao hữu Võ Lâm Minh Chủ (Võ Lâm Truyền Kỳ) lần 3 giữa các game thủ 2 nước Việt -Trung, các cao thủ Việt Nam đã mang về thành tích ngoài sự mong đợi với 2 giải: Vô địch giải đấu đơn, Vô địch giải đấu đội. Đoàn Trung Quốc chỉ giành được 1 giải Vô địch song đấu. Giải đấu diễn ra tại thành phố Chu Hải, Trung Quốc. Đoàn game thủ Võ Lâm Truyền Kỳ Việt Nam đã hoàn thành xuất sắc nhiệm vụ mà cộng đồng đã đặt trọn niềm tin. Giải đấu đã mang đến hình ảnh cộng đồng game thủ VLTK Việt - Trung hòa hảo và thân thiện.

BANBE.NET CHIA SẺ KẾT NỐI VÀ NGƯỜI DÙNG

Ngày 06/06/2011, Banbe.net chính thức ra mắt. Đây là một nền tảng đa kết nối thuộc sở hữu của FPT Online, có đầy đủ các tính năng như một trang mạng xã hội như tạo trang cá nhân, trang hội nhóm để tham gia hoạt động tương tác, kết bạn với cộng đồng, chia sẻ ảnh, video, sử dụng các ứng dụng theo kèm như chơi game, nghe nhạc, viết blog,… Ngoài ra, Banbe.net hỗ trợ hệ thống API (Application Programming Interface) để các Web Developers, Mobile Developers và các đối tác của Banbe Connect có thể tương tác với Banbe.net thông qua việc lập trình. Theo FPT Online, mục tiêu của mạng Banbe.net là muốn trở thành một công nghệ nền tảng kết nối các dịch vụ nội dung số tại thị trường Việt Nam.

THUẬN THIÊN KIẾM ĐOẠT GIẢI SAO KHUÊ 2011

Tối ngày 9/6, trò chơi trực tuyến thuần Việt này đã vinh dự nhận giải thưởng từ Hiệp hội Doanh nghiệp Phần mềm Việt Nam (VINASA). Sao Khuê 2011 là giải thưởng được trao cho các doanh nghiệp, sản phẩm, dịch vụ có thành tích trong ngành CNTT Việt Nam. Đây là lần đầu tiên sau hơn 2 năm trình làng, Thuận Thiên Kiếm được VNG mang đi tranh tài ở giải Sao Khuê.Thuận Thiên Kiếm là trò chơi trực tuyến mang tính lịch sử, văn hóa Việt Nam do nhóm Game Studio miền Nam thuộc VNG phát triển. Trò chơi đã nhận giải Sao Khuê cho nhóm giải pháp game và giải trí điện tử. Đồng thời, Hội đồng bình chọn toàn quốc cũng đã quyết định trao danh hiệu Phần mềm ưu việt và xếp hạng 4 sao cho Thuận Thiên Kiếm.

ĐỊA VƯƠNG CHÍNH THỨC MỞ CỬA

Webgame đầu tiên về kinh doanh bất động sản - Địa Vương chính thức mở server, ra mắt các game thủ Việt Nam vào ngày 15/6/2011. Địa Vương mô phỏng về thương trường quyết liệt với nhiều cơ hội và thách thức. Hệ thống quản lý trong Địa Vương gồm có trợ lý, hiệp hội, quan chức, đấu giá đất, phụ bản, các chiến lược cạnh tranh đối ngoại và tương tác người chơi.

WEBGAME TRANH HÙNG TÁI XUẤT TRONG THÁNG 6

Sản phẩm từng đoạt giải 3 game thuần Việt do tạp chí Thế Giới Vi Tính bình chọn này sẽ ra mắt bởi nhà phát hành xGo. Theo xGo, Tranh Hùng sẽ

được tích hợp tính năng chơi qua mạng xã hội Facebook. Game sẽ không có nhiều thay đổi so với phiên bản ra đời vào giữa năm 2009, chỉ thay đổi cơ chế đăng nhập. Tranh hùng là webgame do Sunsoft phát triển và tiến hành Closed Beta vào 9/5/2009 rồi sau đó đột ngột đóng cửa vào 9/2010. Webgame này lấy bối cảnh cuộc chiến tranh giành quyền lực giữa 3 đội quân Mongo, Arabia và Sunda tượng trưng cho 3 người con trai của một vị vua. Hiện tại, xGo đang có 3 sản phẩm webgame là Thần Bài Online, Cửu Đỉnh và Tiên Kiếm.

BANG HỘI TRANH ĐOẠT CHIẾN 3 CHÍNH THỨC KHỞI ĐỘNG

Ngày 11/6, đại diện 64 bang hội Kiếm thế đã hoàn tất bốc thăm chia bảng vòng loại tại TP HCM. Bên cạnh việc giữ nguyên hình thức Tống - Kim và bảo vệ Nguyên Soái như hai mùa trước. Bang Hội Tranh Đoạt Chiến 3 sẽ có nhiều điểm mới gồm chia làm 2 tuyến giải Hoàng Kim với 32 đội tranh tài và Bạch Ngân với 32 đội, bổ sung giải ba và tư vào cơ cấu giải thưởng; bốc thăm bản đồ tranh tài từ vòng bán kết. Vòng bảng sẽ diễn ra từ ngày 2 đến 17/7. Sau vòng bảng, 16 đội xuất sắc nhất sẽ tiếp tục vào vòng chung kết, dự kiến diễn ra từ ngày 23/7 đến 7/8. Kết thúc giải đấu, phần thưởng được trao cho 16 bang hội theo thứ hạng từ cao đến thấp gồm: Hàng Long Phục Hổ Quán, Mã bài Lăng Thiên, Mã bài Phiên Vũ, Rương mã bài Bôn Tiêu, vũ khí Tần Lăng Hoàng Kim, vũ khí Tần Lăng Bạch Ngân...

KHI ĐỒ HOẠ DI ĐỘNG MẠNH HƠN

GIẤC MƠ VỀ NHỮNG TRÒ CHƠI DI ĐỘNG GAME CÓ ĐỘ PHÂN GIẢI 1080P SẼ SỚM TRỞ THÀNH HIỆN THỰC CHO NHỮNG NGƯỜI SỬ DỤNG ĐIỆN THOẠI THÔNG MINH.

Điện thoại di động đang phát triển ở mức cao nhất mọi thời đại. Các nhà sản xuất chip đã công bố lộ trình sản phẩm cho bộ vi xử lý 2 và 4 nhân dành cho thế hệ điện thoại thông minh và máy tính bảng tiếp theo, nhằm đem lại những trải nghiệm mạnh mẽ, hiệu quả và liền mạch hơn cho người dùng.

CHƠI GAME DI ĐỘNG

Có lẽ không có tính năng nào của điện thoại di động được hưởng lợi từ sự tiến bộ trong công nghệ mới nhiều hơn việc chơi game.

Theo Juniper Research, ngành công nghiệp game di động sẽ có trị giá 48 tỉ đô la Mỹ (gần 1 triệu tỉ VNĐ) vào năm 2015. Ngành công nghiệp smartphone đã chia sẻ thị phần với thị trường máy chơi game cầm tay Mỹ từ 19% lên 34% từ năm 2009 đến 2010, game trên điện thoại thông minh hiện chiếm 8% tổng doanh thu nghành game, tăng 3% so với năm ngoái. Điện thoại di động đã nổi lên như một hệ máy chơi game có sức chi phối lớn. Người dùng di động hiện nay sử dụng thiết bị của họ để chơi game chiếm tới 61%, nhiều hơn bất kỳ tính năng nào khác bao gồm cả chức năng tìm kiếm và nghe nhạc.

CÔNG NGHỆ GPU VÀ TRIỂN VỌNG TRONG NGÀNH CÔNG NGHIỆP.

Khi có sự chuyển đổi nhanh chóng từ việc sử dụng điện thoại chỉ để nói chuyển sang việc xem điện thoại như một thiết bị giải trí, điều này đã đem lại cơ hội bằng vàng cho ngành công nghiệp đồ họa. Nhưng vẫn có một số trở ngại cần phải vượt qua để tiếp tục khẳng định. Trong khi trò chơi di động ngày càng nhiều và phổ biến, chúng ta vẫn còn một chặng đường dài phải đi trước khi điện thoại di động thực sự bắt đầu trở thành đối thủ của các hệ máy chơi game console xét về về doanh thu tổng thể.

Vậy giải pháp là gì? Chúng ta cần phải mang đồ họa từ hệ máy chơi game console trực tiếp sang các thiết bị di động, cung cấp cho khách hàng di động những trải nghiệm trong việc chơi game như họ có được ở nhà. Đồ họa cần được cải tiến đến mức mà người chơi có thể tự hỏi: "Tại sao lại phải bắt bản thân ngồi yên trên ghế để chơi game trong khi lại có thể nhận được cùng một chất lượng tối ưu khi chơi game trên điện thoại hoặc máy tính bảng?"

Khi công nghệ GPU trở nên đủ mạnh để hỗ trợ các hình thức giải trí như chơi game hay xem video, thì việc phát triển phần mềm cũng cần phải được tối ưu hóa nhằm đảm bảo rằng pin có dung lượng đáp ứng đủ cho cả ngày sử dụng phải được phổ biến ở tất cả các loại điện thoại thông minh. Điều này có lẽ là thách thức khó khăn nhất khi chúng ta tiếp tục phát triển công nghệ GPU. Người dùng sẽ không cần lo lắng khi chơi game về khuya với bạn bè và phải giật mình khi nghe tiếng máy báo hết pin vào hôm sau.

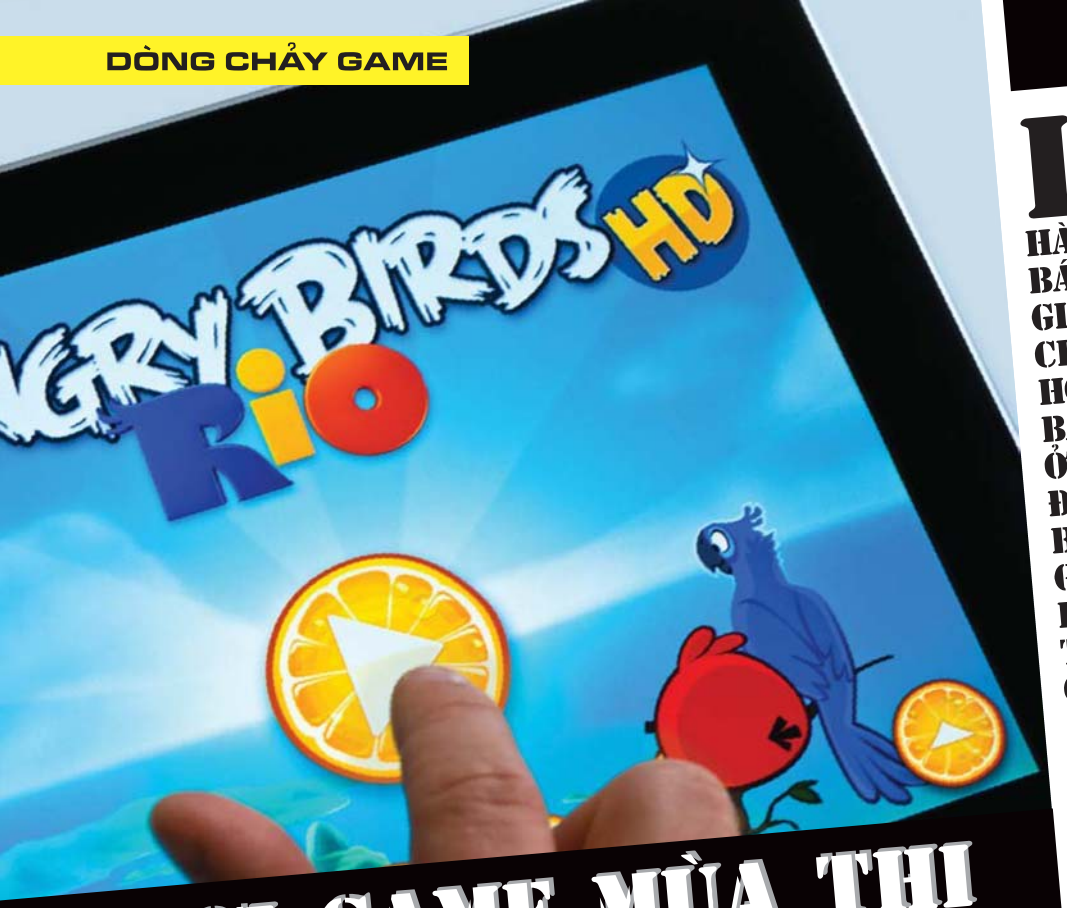
Công nghệ GPU sẽ cần phải đáp ứng thêm một vấn đề là đồng thời có thể để giữ lại đồ họa cao cấp trong khi tinh giản trong tiến trình nhằm giảm bớt gánh nặng cho mạng di động. Tất cả những sáng kiến công nghệ nói trên sẽ là vô nghĩa nếu các mạng lưới bị quá tải cho việc hỗ trợ chúng. Ngành công nghiệp di động sẽ cần phải sáng kiến để bắt đầu tập hợp nội dung và tối ưu hóa việc phân phối từ các ứng dụng truyền thông xã hội có dữ liệu lớn để giảm bớt áp lực mạng và duy trì các trải nghiệm cao cấp cho người dùng .

THỜI KỲ CỦA SỰ CỘNG TÁC

Thị trường tiềm năng cho các nhà phát triển di động là rất đáng kể. Không giống như các hệ máy chơi game console, các nhà phát triển trò chơi không cần phải chờ đợi sáu hoặc bảy năm cho việc ra đời của các hệ máy tiếp theo để sản xuất game - các máy Android hiện nay ra phiên bản mới với chu kỳ mỗi sáu tháng. Hợp tác là chìa khóa. Đó là môi liên kết có thể định hướng việc phát triển điện thoại di động trong ba thập kỷ tới, và việc tập trung phát triển công nghệ GPU sẽ tăng cường ảnh hưởng toàn cầu của thiết bị di động. Thay đổi điện thoại thông minh từ một hàng hóa xa xỉ thành một sản phẩm phổ biến trong cuộc sống.

RAJ TALLURI

(PHÓ CHỦ TỊCH PHỤ TRÁCH QUẢN LÝ SẢN PHẨM, TẬP ĐOÀN QUALCOMM)



CHƠI GAME MÙA THI HÃY ĐIỀU CHỈNH NHANH CHÓNG

KHI KỲ THẾ GIỚI GAME NÀY PHÁT HÀNH, ĐỒNG HỒ BÁO LÙI THỜI GIAN CHUẨN BỊ CHO KỲ THI ĐẠI HỌC CỦA NHIỀU BẠN TRẺ ĐÃ Ở CHỈ SỐ BÁO ĐỘNG. VỚI NHỮNG BẠN YÊU THÍCH GAME, TỪNG BỎ LỠ KHOẢN THỜI GIAN CỦNG CỐ KIẾN THỨC, LƯỢNG THỜI GIAN CÒN LẠI NÀY CÀNG ÍT HƠN. BỞI VẬY, TIẾP TỤC DUY TRÌ LỊCH ĐĂNG NHẬP GAME VỐN CÓ, HAY NHANH CHÓNG ĐIỀU CHỈNH LÀ LỰA CHỌN QUAN TRỌNG CỦA CÁC BẠN TRẺ VÀO LÚC NÀY.

THẮNG TRONG GAME, HAY THẮNG CUỘC SỐNG?

Không ai trong số các bạn trẻ yêu thích game, có thể đồng tình ngay với lý lẽ mà những người vốn không cùng sở thích thường nói: Game chỉ là trò chơi, nên bỏ để lo thi cử. Các bạn sẽ phản ứng bất hợp tác với những ai luôn "hô khẩu hiệu" về trách nhiệm cuộc sống, trách nhiệm bản thân, "học tập là quan trọng nhất, kiến thức là cơ hội để sống còn game chỉ là giải trí". Các bạn có lý lẽ trả lời, không chỉ cắm đầu vào học là có kết quả tốt, quan trọng là phải biết giải trí sao cho hứng khởi. Với sở thích game, dĩ nhiên nhiều bạn dễ dàng "thỏa hiệp với chính mình" rằng chơi 1 ngày 1 ít, không ảnh hưởng gì đến kết quả cuối cùng là được.

Tuy nhiên, trước 1 mốc thời gian cực kỳ quan trọng cho tương lai, các bạn trẻ cũng tự hiểu rằng, không thể coi nhẹ vấn đề "tiếp tục hay không tiếp tục" chơi game vào lúc này. Dù có luyến tiếc đến đâu, các bạn cũng phải trả lời câu hỏi: giá trị của các bạn là thắng trong game, hay thắng trong cuộc sống ? Những trò chơi luôn tiếp diễn và sự theo đuổi để giải trí hay ganh đua trong đó là không có hạn mốc, không có tính lựa chọn duy nhất. Bạn có thể làm lại những việc đã bỏ lỡ trong trò chơi yêu thích vào 1 thời điểm khác, và kết quả của trò chơi không liên quan đến việc bạn gián đoạn không vào trò chơi bao lâu. Còn với cuộc sống, các bạn sẽ không có cơ hội để thử lại, hay nếu có, cũng phải trả 1 cái giá về thời gian và những quan hệ gia đình, xã hội xung quanh. Nếu không chiến thắng trong kỳ thi vượt cấp vào đại học hay cao đẳng, các bạn sẽ đánh mất đi những cơ hội mà chính mình không bao giờ lấy lại được trong cuộc đời.

HÃY CÂN NHẮC NHỮNG ĐIỀU BẠN CÓ THỂ LÀM

Trước áp lực lựa chọn, sẽ có nhiều bạn quyết định tạm giã từ game, để chuyên chú học tập. Nhưng cũng có những người nuối tiếc, nhất là bởi mùa hè luôn đầy ắp sự kiện game do nhà phát hành tung ra. Trong trường hợp đó, các bạn cần cân nhắc những điều có thể làm. Hãy chủ động giảm thiểu giờ chơi game, dứt khoát đặt hạn thời gian online với game xuống chỉ còn tối đa 30 phút trong mỗi ngày. Với mọi sự kiện diễn ra trong game, các bạn hãy mạnh dạn bỏ qua, vì chắc chắn các sự kiện đó sẽ còn lặp lại và rồi các bạn vẫn có phần thưởng xứng đáng cho mình.

Với một số game online có tính năng auto, các bạn cần nhận định rõ, lý lẽ "thả cho auto, lo việc khác" là điều nguy hại với các game thủ từ trước đến nay. Không ít game thủ đã phải công nhận, dẫu có rời màn hình để mặc cho máy tính auto, tâm lý của họ không hề an định tập trung vào việc khác. Họ luôn đảo qua trò chơi đang thể hiện trên màn hình để theo dõi tình hình. Hậu quả là sự phân tán tư tưởng vào game của họ còn nặng hơn khi họ ngồi trước màn hình.

Do đó, với các game online này, cách tốt nhất là hãy tạm dừng cuộc chơi để tập trung học và ôn thi. Các bạn sẽ bị thua thiệt trước mắt, nhưng các bạn không mạo hiểm với chính mình. Một game thủ sẽ chỉ mất 1 tháng để đuổi kịp 1 đối thủ đi trước 3 tháng, còn bạn sẽ mất cả năm để tìm lại cơ hội từ kỳ thi này, mà chưa chắc kỳ thi sau sẽ có kết quả hoàn hảo.

CẦN THAY ĐỔI THÁI ĐỘ

Tuy nhiên, điều quan trọng hơn đối với các bạn trẻ, là nên cân đối thời gian chơi game… sau kỳ thi. Thực tế là các bạn thi xong thường tự cho mình quyền thoải mái "xả hơi chờ kết quả". Đó quả là thời gian phóng túng mà chính gia đình cũng không có lý do nào kiềm giữ hành vi của các bạn.

Hãy sử dụng khoản thời gian trống này một cách hữu ích hơn, thay vì chỉ lao vào game theo kiểu "trả thù những gì đã mất". Các bạn sẽ buông tuồng về sinh hoạt và mất nhiều sức lực, thời gian cho game, dẫn đến 1 số hệ lụy không hay cho những ngày tháng tiếp theo. Đơn giản ở 1 số bạn, sau thời gian đăng nhập liên tục, bạn sẽ phát triển nhân vật 1 cách rõ rệt. Song mùa nhập học sẽ đến và với kết quả thi tốt, các bạn sẽ bước vào môi trường học tập mới. Các bạn sẽ không thể duy trì tốc độ đào luyện đã có, thậm chí đối mặt trực tiếp với vấn đề "chơi hay bỏ game". Nhiều bạn còn vào trường đại học ở xa nhà và phải tập tự lo cho mình.

Hệ quả là các bạn phải từ giã cuộc chơi, hay chí ít là chịu lùi lại sau người khác vì không còn nhiều cơ hội đăng nhập. Khi đó, cảm giác nuối tiếc với nhân vật "khủng" đã đầu tư làm bạn ray rứt, không như với những nhân vật "cùi". Vậy vì sao không ngừa việc đó bằng cách điều chỉnh ngay việc chơi game của các bạn, giảm dần mức độ đăng nhập vào game trước thời điểm thay đổi cuộc sống và học tập sắp đến.

Hơn nữa, tiết giảm chơi game, các bạn sẽ có thời gian để tham gia những hoạt động giao lưu khác, bổ ích hơn trong quan hệ cộng đồng. Đừng ngại cùng bạn bè tổ chức những hoạt động ngoài trời, bổ sung kiến thức xã hội trong lúc chờ điểm thi. Như thế, áp lực tâm lý của các bạn sẽ được giảm rất hiệu quả, tránh được những hụt hẫng không đáng có và không bị đổ lỗi vào môi trường game, môi trường giải trí yêu thích của các bạn.

THANH NGUYÊN.

GIẢI ASUS ROG

TRÁNH ĐI VÀO VẾT XE ĐỔ

Khởi tranh từ trung tuần tháng 3 năm nay, giải đấu thể thao điện tử trực tuyến lớn nhất Việt Nam ASUS RoG Championship thu hút được không ít sự quan tâm đến từ cộng đồng DotA nước nhà. Bước vào tháng thi đấu thứ ba, khán giả đã khá thất vọng khi phải chứng kiến một số vụ việc scandal làm nhức nhối dư luận. Dù vô tình hay hữu ý thì đây cũng sẽ là những "vết sẹo khó lành" của làng DotA nước nhà.

MIẾNG BÁNH KHÓ NHAI

Chúng ta cùng nhìn lại thể thức mà ban tổ chức đặt ra: "Các đội và các game thủ đã đoạt giải tại các tuần thi đấu/tháng thi đấu trước sẽ không được đăng ký tham gia các tuần thi đấu/tháng thi đấu tiếp theo thuộc khuôn khổ ASUS ROG Championship". Điều đó có nghĩa là các đội sẽ không thể nào có cơ hội "ăn" giải thưởng một lần nữa.

Vào tuần thi đấu thứ 2 tháng 5 của giải đấu ASUS RoG, rất bất ngờ khi góp mặt không chỉ một hay hai mà tới ba đội mạnh nhất trong làng DotA Việt: StarsBoba (SB), Skynet và Truma.Cma. SB trước đây đã được tham dự tháng thi đấu đầu tiên nhưng theo như thể thức của ban tổ chức thì SB vẫn được chấp nhận vì họ… chưa đạt giải.

Mặc dù có nhiều người còn hoài nghi về phong độ hiện tại của SB nhưng không ai đánh giá thấp đối thủ này. Với sức mạnh vốn có, SB có thể nuốt gọn danh hiệu tháng 5. Điều này khiến các đối thủ khác không thể không có những suy tính riêng.

SKYNET: LÙI MỘT BƯỚC

Skynet, một đại diện ưu tú của làng DotA. Đội hình của họ tập hợp được nhiều game thủ tài năng và kỳ vọng một ngày nào đó có thể vượt qua SB. Nhưng tinh thần fairplay của đội DotA này sau sự kiện này khiến nhiều người phải suy nghĩ. SB và Skynet nằm ở hai bảng đấu liền kề nhau (C và D). Giả sử cả 2 đều có thể vượt qua vòng bảng chắc chắn sẽ đối đầu nhau trong trận bán kết.

Nếu sử dụng toàn bộ sức mạnh Skynet có khả năng vào được đến bán kết và biết đâu đấy có thể một lần nữa đánh bại SB. Tuy nhiên, wwvì đây là cơ hội cuối cùng của StarsBoba trong giải lần này (lần thứ hai của StarsBoba, và gần như sẽ không có cơ hội thứ ba). Chắc chắn các chàng trai TP.HCM sẽ dồn hết sức mạnh và sự quyết tâm cho trận đấu sinh tử này (tất nhiên là nếu như nó diễn ra). Như vậy, rủi ro khi phải đối đầu trực tiếp với StarsBoba là rất lớn. Nếu thắng thì sẽ là một niềm vui nhưng nếu để thua, Skynet sẽ phải nhận một cái giá rất đắt. Và dù giả sử có thắng đi nữa thì trong vòng chung kết tháng, Skynet cũng sẽ nhiều khả năng phải tái đấu "ông hoàng DotA Việt Nam". Điều này đe dọa rất lớn đến suất vé máy bay vào TP. HCM.

Và thế là, Skynet đã chọn cho mình giải pháp "an toàn". Họ cố tình chơi dưới sức mình và bị loại ngay ở vòng đấu đầu tiên trước một đội không mấy tên tuổi để nuôi hy vọng sẽ được lựa chọn lại trong tháng tiếp theo (những đội không lọt vào bán kết tuần vẫn có cơ hội được lựa chọn một lần nữa trong những tháng tiếp theo).

Hành động của Skynet đã bị cộng đồng mạng phản ứng gay gắt, một chủ đề trên diễn đàn Garena với gần 100 trang viết đã được lập ra chỉ để nói về vụ việc này. Giới hâm mộ có nhiều ý kiến trái chiều. Những ai muốn SkyNet đấu đúng sức mình cho rằng "Họ làm như vậy rất có thể gặt hái được thành tích cao và vinh quang tại giải đấu ASUS lần này nhưng nhưng liệu rằng nó có đáng để đổi lại danh dự và niềm tin nơi người hâm mộ?" hay "Có lẽ cá nhân các thành viên đội nói riêng và tập thể Skynet nói chung phải tự nhìn lại chính mình và thẳng thắn nhận khuyết điểm nếu như không muốn đánh mất đi hình ảnh tất cả đã dày công xây dựng". Tuy nhiên, như đã phân tích ở trên, nếu thua, SkyNet sẽ phải trả giá rất đắt.

TRẬN CHUNG KẾT THÁNG 5: CCSD HAY STARSBOBA XỨNG ĐÁNG?

Sau khi vô địch tuần đấu thứ hai, StarsBoba giành một vé đi tiếp vào vòng chung kết tháng khá dễ dàng vì Skynet đã "thả kèo" và Truma cũng đã bất ngờ bị loại trước một ngôi sao mới nổi. Khá trùng hợp là Garena Esports Sunday – một giải đấu DotA onLAN quy mô khác do Garena Việt Nam tổ chức tại Hà Nội và TP.HCM, cũng diễn ra trùng thời gian tổ chức vòng chung kết tháng c5 của giải Asus ROG. Do vậy, StarsBoba phải chia sức để tham dự song song cả 2 giải đấu. Thời gian biểu thi đấu kín như vậy đã khiến họ gặp phải những hiểu nhầm không đáng có.

Một game thủ tường thuật lại: "Lúc đó, StarsBoba đang đánh trận chung kết nhánh thắng với đội Cuoicaisudoi (CCSD). Sau khi ban/pick (đây là quãng thời gian trước trận đấu 2 đội lựa chọn những hero cho mình), đội trưởng Sosoon của StarsBoba kêu với CCSD tạm dừng game lại và đợi cho họ đánh xong trận đấu ở Garena Esports Sunday. Thời gian delay trận đấu lâu quá khiến trọng tài đưa ra quyết định freewin cho CCSD và đẩy StarsBoba xuống nhánh thua (một hình thức tranh vé vớt). Đây là một cơ hội rất lớn giành cho CCSD vì theo luật thi đấu, vô địch nhánh thắng sẽ gặp vô địch nhánh thua trong chung kết tổng với lợi thế về tỉ số mặc định là 1 - 0. Nói như vậy đồng nghĩa với việc CCSD chỉ cần kiếm thêm một trận thắng trong khi đối thủ (phần lớn khả năng trong tình huống này sẽ lại là StarsBoba) sẽ phải đánh bại họ 2 game liên tiếp".

BTC cho biết tại trận đấu chung kết nhánh thắng giữa team CCSD và StarsBoBa, team StarsBoBa đã không thể có mặt trong phòng thi đấu đúng thời gian, do đang bận thi đấu tại giải Garena eSports Sunday, diễn ra cùng thời điểm tại BoBaNet. BTC giải Asus ROG đã quyết định xử thua team StarsBoBa tại trận đấu trên, do đã không có mặt quá 20 phút kể từ thời gian quy định, và team StarsBoBa sẽ bị đẩy xuống nhánh thua của giải đấu. Tuy nhiên, quyết định này đã gặp phải phản ứng từ đội trưởng Bùi Phương Thảo (bí danh SB|Soso.on), do theo thông báo trên trang web của BTC là trận đấu chung kết nhánh thắng sẽ được thi đấu ở thể thức BO3 (best of 3 – thi đấu 3 trận thắng 2). BTC đã tiến hành rà soát lại luật thi đấu công bố trên website, và đúng là luật thi đấu đã bị thay đổi khác đi so với luật thi đấu thông thường ở những tháng trước.

BTC giải thích: "Theo như thông lệ của giải đấu Asus ROG (www.asusrog.vn) , những trận bán kết , chung kết nhánh thắng/ thua sẽ thi đấu ở thể thức BO1 (Best of 1 – thi đấu 1 trận), và chung kết tổng sẽ thi đấu ở thể thức BO3 (Best of 3 – thi đấu 3 trận thắng 2). Tuy nhiên, tại vòng đấu chung kết tháng 5, luật thi đấu được thể hiện ở trang chủ lại là các trận bán kết, chung kết nhánh thắng/ thua, và cả trận chung kết tổng sẽ thi đấu ở thể thức BO3". Lê Minh Trí, đại diện Garena –đơn vị đồng tổ chức Asus ROG- cho biết: "Đây là sơ sót do Ban biên tập của trang web giải đấu Asus ROG, cũng như từ phía BTC, đã vô tình thay đổi luật thi đấu vốn đã được định hình từ 2 tháng trước".

Tại thời điểm trên, dựa theo luật thi đấu đã được công bố trên website, BTC đã thay đổi quyết định để phù hợp với điều luật được công bố, cho trận đấu chung kết nhánh thắng giữa StarsBoBa và CCSD diễn ra ở thể thức BO3, thay vì thông lệ BO1 ở những tháng trước. Quyết định này đồng nghĩa với việc CCSD chỉ giành được 1 trận thắng (free win) trong chuỗi 3 trận với StarsBoBa, thay vì giành được thắng lợi tuyệt đối. StarsBoBa đã có 1 cơ hội thứ hai tại nhánh thắng và đã giành thắng lợi chung cuộc 2-1 trước CCSD. Sau đó, CCSD đã bị đẩy xuống nhánh thua, và xuất sắc giành thắng lợi trước team KST đến từ Hải Phòng tại trận chung kết nhánh thua, và giành quyền vào chơi trận chung kết tổng với StarsBoBa. Tại lần gặp mặt thứ 2 tại giải đấu, CCSD đã không thể vượt qua StarsBoBa và ngậm ngùi nhận vị trí thứ 2 tại Vòng chung kết tháng 5.

LỜI XIN LỖI MUỘN MÀNG

Việc thay đổi quyết định của BTC giải ASUS ROG đã làm dấy lên 1 làn sóng phản đối trong dư luận, vì việc thay đổi thể thức thi đấu khác với thông thường đã làm ảnh hưởng trực tiếp đến tinh thần thi đấu của team CCSD tại giải đấu. Đây là 1 sơ sót lớn của BTC giải Asus ROG, khi đã không quản lý tốt nội dung website và gây "nhập nhằng" về luật thi đấu. Sau Vòng chung kết tháng 5, đại diện BTC giải Asus ROG đã gửi lời xin lỗi đến cộng đồng,cũng như team CCSD về sai sót về khâu biên tập của mình.

Nhưng có lẽ những lời xin lỗi kia đã là quá muộn màng khi mà StarsBoba đã liên tiếp đánh bại CCSD trong những game đấu tiếp theo và lên ngôi vô địch tháng 5; nhưng nếu như, trong một tình huống hoàn toàn khác, CCSD có được lợi thế về tỉ số và lợi thế về mặt tinh thần (không vị ức chế về quyết định của trọng tài và đối thủ lúc đó cũng đã mệt mỏi vì thi đấu ở cả 2 đấu trường) thì biết đâu đấy, cái tên được vinh danh chắc gì đã là đội hình toàn sao kia? Biết đâu rằng CCSD sẽ trở thành một hiện tượng của làng DotA Việt khi bất ngờ đăng quang ngôi vô địch?

Một game thủ khác góp ý thêm: "Cần tránh việc tạo nên tiền lệ xấu, chiều theo sở thích của các tốp team. Vẫn biết StarsBoba là một nhân tố tích cực nhưng cũng không phải vì vậy mà họ có thể làm bất cứ điều gì mình muốn. Luật lệ giải đấu đã đặt ra thì bất cứ ai, dù là StarsBoba hay hội đồng trọng tài cũng nên tuân theo và chấp hành nghiêm chỉnh".

Trả lời phỏng vấn của Thế Giới Game ngày 20/6/2011, Nguyễn Phi Tiến (ccsd|cuoicaisudoi) - đại diện đội CCSD đến từ Đà Lạt, cho biết họ chấp nhận kết quả trận đấu.

Thiết nghĩ, không thể phủ nhận về những ý nghĩa tích cực của giải đấu Asus ROG, đặc biệt đối với cộng đồng DotA Việt Nam. Tuy nhiên, ở những giải đấu tầm cỡ như thế này, BTC cần phải chú ý cao độ trong việc công bố các thông tin cũng như điều hành giải đấu, để đảm bảo tính công bằng xuyên suốt giải đấu. Hy vọng, BTC Asus ROG sẽ ghi nhận những ý kiến đóng góp từ cộng đồng và cải thiện công tác tổ chức, để tiếp tục duy trì hình ảnh của 1 giải đấu chuyên nghiệp tầm cỡ của Thể thao điện tử Việt Nam.

GAME SI

YÊN KHÊ - KHẮC THÀNH

PHÓNG SỰ E3 2011

Sau khi chấm dứt thời kỳ mở cửa rộng rãi cho công chúng, từ 2007 đến nay triển lãm hội thảo thường niên Electronic Entertainment Expo (E3) do IDG Expo cùng ESA tổ chức chỉ còn dành cho giới kinh doanh và phát triển game. Đối với giới truyền thông, chỉ có các phóng viên/ biên tập viên trên 17 tuổi đang làm việc cho các báo chí game mới được tham dự. Nhưng không vì thế mà E3 mất đi sự hấp dẫn của sự kiện này. Năm nay, Thế Giới Game cũng tham dự E3 2011.

THÀNH PHỐ CỦA NHỮNG THIÊN THẦN

Thành phố Los Angeles (viết tắt L.A) bang California còn được gọi là thành phố của những thiên thần. Đây là thành phố có mật độ dân số cao thứ 2 của Mỹ. Thành phố này cũng được Rockstar chọn làm khung cảnh cho tựa game nổi đình nổi đám L.A Noire. Nếu đến L.A, đi trên các con phố như Main, Olive, Hill, bạn sẽ chứng kiến một nước Mỹ đa sắc tộc nhưng còn đó khoảng cách giàu nghèo cũng như rất nhiều tiếng còi xe cảnh sát của LAPD theo phong cách công an bắt cướp trong tựa game NFS vào lúc nửa đêm.

E3 được tổ chức tại Trung tâm Triển lãm Los Angeles (L.A.C.C) thuộc trung tâm thành phố LA. Tuy nhiên, thành phố này cách sân bay LAX khá xa và nếu bạn có cơ hội đi tham dự E3, bạn có thể đón xe buýt tên FlyAway để di chuyển đến ga UnionStation chỉ với 7USD (khoảng 40.000đ) rồi bắt taxi đến khách sạn đã đặt chỗ. Tiền taxi cho mỗi chuyến đi trong thành phố không quá 10USD.

Bạn có thể tìm được không ít khách sạn giá rẻ, trên dưới 50USD/ngày nếu đặt chỗ trước. Thông thường các khách sạn này cũng "chuyên" tiếp đón phóng viên và nhân viên các hãng game đến từ nhiều bang của Mỹ và khắp nơi trên thế giới. Bạn có thể đón taxi, xe buýt hay tự lái xe đến L.A.C.C. Thông tin của ban tổ chức khá đầy đủ và chi tiết.

L.A.C.C là khu vực triển lãm chuyên nghiệp, rộng lớn với 5 khu triển lãm chuyên biệt Kentia, Petree, South, Concourse và West. Chỉ riêng khu vực West đã rộng ngang khu triển lãm Hoàng Văn Thụ ở TP.HCM. Đấy là chưa kể khu vực tầng trên dành cho các buổi phỏng vấn riêng của báo giới game. Năm nay, E3 2011 chỉ phủ kín khu vực West và South. Hàng ngày từ 10g sáng, triển lãm mở cửa chào đón các giới báo chí, phân tích, kinh doanh phát triển game vào hoạt động.

SÔI ĐỘNG NGHỀ GAME

E3 mang lại nhiều cơ hội cho các nhà phát triển, phát hành tìm đối tác. Báo chí và các nhà phân tích thị trường game có cơ hội tiếp xúc và thực hiện các bài phỏng vấn sâu cũng như thử nghiệm trước các tựa game sắp phát hành trong năm như Dragon's Dogma, Uncharted 3 v.v.

Chủ yếu các công ty và báo chí tham dự E3 đến từ các quốc gia phát triển ở châu Mỹ, châu Âu và Nhật Bản, Hàn Quốc. Nếu như Gstar hàn Quốc có số lượng trò chơi trực tuyến chiếm thế áp đảo thì E3 Mỹ toàn các tựa game offline cho hệ PC, console và các loại phần cứng.

E3 2011 cũng là nơi công bố nhiều sản phẩm và tựa game game mới. các điểm nhấn năm nay là hai chiếc máy Sony PlayStation Vita và Nintendo WiiU.

CÁC SỐ LIỆU VUI TỪ E3

•Không gian diễn ra các cuộc hội nghị và triển lãm của E3 có sức chứa gần bằng **8** sân bóng bầu dục.

•Có hơn **45.000** chuyên gia trong ngành công nghiệp game từ khắp nơi trên thế giới đến tham gia E3 2011, bao gồm các nhà bán lẻ, đại lý chính thức, nhà phân phối, nhà phát triển, nhà phát hành, các phương tiện truyền thông, các chuyên gia phân tích tài chính và cả các công ty trong lĩnh vực giải trí có liên quan.

•Mỗi năm có hơn **12** tỉ game thủ thông qua các phương tiên truyền thông có ấn tượng về sự kiện này.

•Có hơn **35.000** màn hình video đươc sử dụng cho E3 2011.

•Triển lãm đã cho lắp đặt gần **8,05** km thảm xuyên suốt trung tâm Los Angeles Convention Center (LACC).

•Các kỹ sư điện của LACC đã sử dụng gần **16** km dây diện và **8** km băng keo để cố định chúng dưới sàn nhà.

•Các giàn khung và cần trục dùng để nâng hệ thống ánh sáng và các thiết bị khác có khối lượng tương đương **26** con voi Châu Phi.

•Tại E3 có đủ lượng hình ảnh để phủ kín **7** sân bóng rổ.

•Các nhà triển lãm tại E3 đã thuê tổng cộng hơn **6000** loại bàn ghế. Nếu xếp chúng nối đuôi nhau thì sẽ có chiều dài hơn 10 sân bóng đá.

•E3 đã dùng trên **3000** nhân công để chuẩn bị cho cuộc triển lãm. Bao gồm những công việc như lắp đặt các giàn khung, trải thảm, khiêng đồ đạc, thuê các trang thiết bị …vv

•Chiều dài của dây cáp internet gấp đôi chiều dài từ Los Angeles đến San Francisco (khoảng **1220** km) và có khối lượng hơn 2 tấn.

•Lượng băng thông sử dụng tại E3 nhiều hơn đa số các thành phố của Mỹ sử dụng trong vòng một năm.

•Tổng dữ liệu truyền qua internet tại E3 nếu được in ra khổ giấy 21x28 cm và xếp chồng lên nhau thì chiều cao của nó có thể vượt quá chiều cao của tòa nhà **102** tầng Empire State.

•Hơn **88,5** km cáp quang đã được LACC sử dụng tại E3.

•Các thiết bị phục vụ mạng tại sự kiện E3 có thể chất đầy hai xe container loại **53** foot.

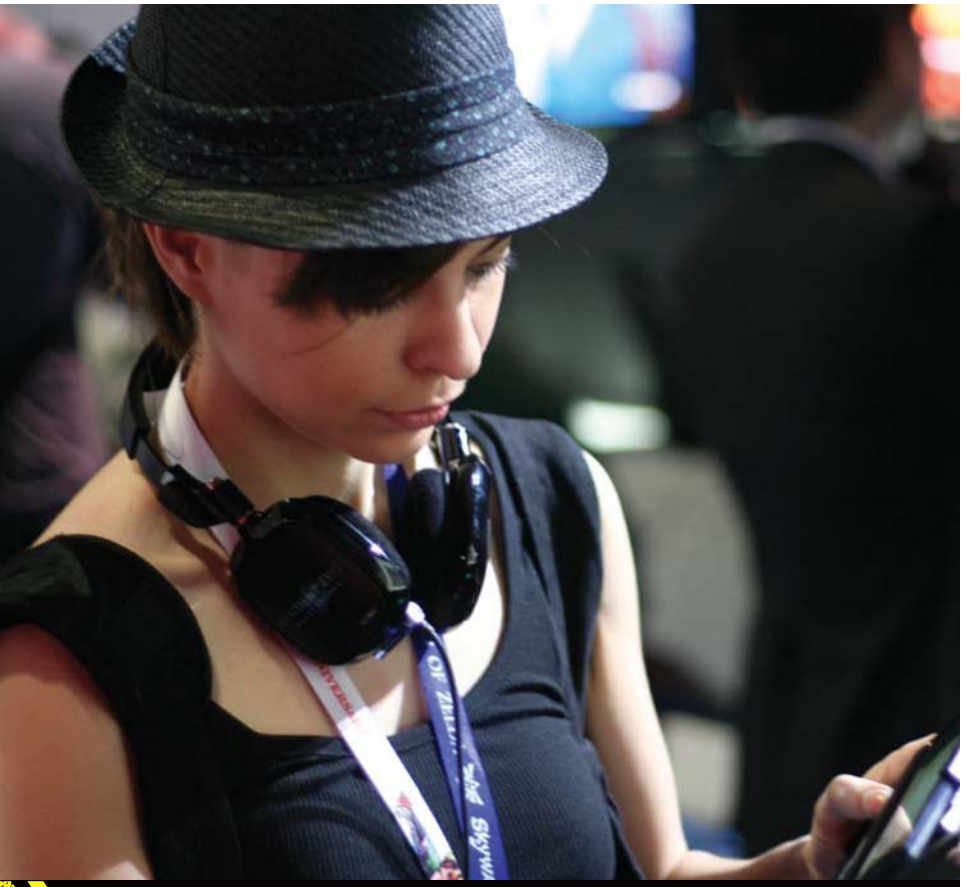
•Thời gian phải bỏ ra để thiết kế, lắp đặt và thử nghiệm hệ thống mạng cho E3 là **6** tháng.

•Cần một đội ngũ **45** kỹ sư mạng trong vòng 3 tuần để hoàn thành việc lắp đặt hệ thống mạng nội bộ tại E3.

•E3 đã cung cấp kết nối wireless cho **20.000** đến **30.000** thiết bị trong khuôn viên sự kiện.

NHỮNG CHIẾC XE TĂNG LIÊN XÔ TRƯỚC CỬA L.A.C.C QUẢNG CÁO MỘT TỰA GAME ĐẤU XE TĂNG

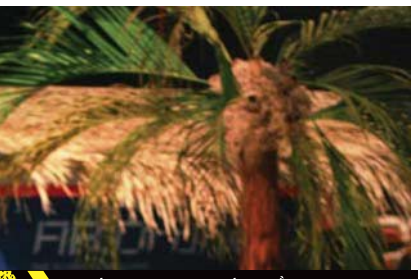
QUẢNG BÁ CHO TỰA GAME (MÔ PHỎNG ĐUA XE) HÀNG ĐẦU TRÊN X360



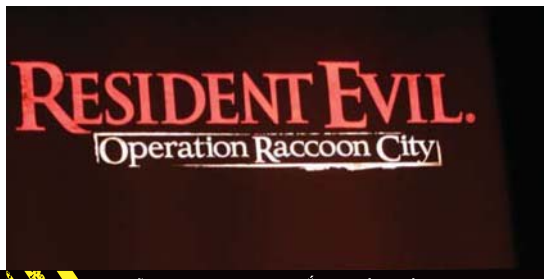
E3 LÀ NƠI GIỚI KINH DOANH VÀ TRUYỀN THÔNG THỬ NGHIỆM GAME MỚI

KHÔNG QUÊN LƯU LẠI KỈ NIỆM

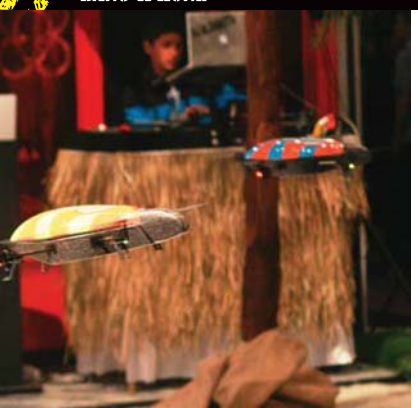
DI CHUYỂN TỪ WEST HALL SANG SOUTH HALL

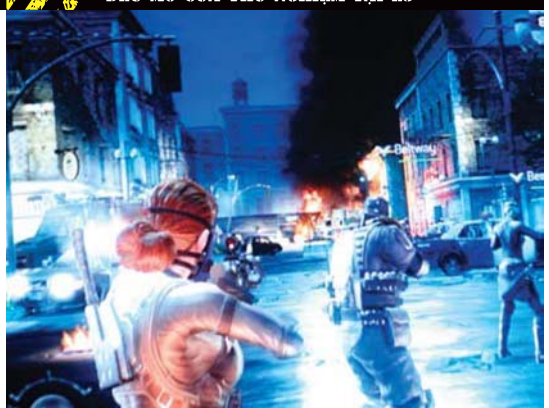


MÁY BAY DO THÁM ĐỒ CHƠI DR.DRONE ĐƯỢC ĐIỀU KHIỂN BẰNG IPHONE



NHỮNG GAME "HOT" SẮP PHÁT HÀNH NHƯ RESODENT EVIL: OPERATION. RACCOON CITY ĐỀU MỞ CỬA THỬ NGHIỆM TẠI E3





NGUYÊN BẢN MÁY CHƠI GAME RAZER SWITCHBLADE TỰ ĐỘNG TÁI LẬP TRÌNH LẠI PHÍM BẤM VẬT LÝ KHI CHUYỂN GAME

LỚP TAY CẦM GẮN THÊM AVENGER BIẾN TAY CẦM XBOX360 CỦA BẠN ĐIỀU KHIỂN HIỆU QUẢ HƠN VỚI CÁC CẦN ĐIỀU KHIỂN BÈ CÔNG TÙY Ý

GIẢI PHÁP CẢM BIẾN DI CHUYỂN CỦA AIKEN LABS. CHÍNH DI CHUYỂN CỦA BẠN TẠO NÊN CUỘC CHƠI

KORFX GIẢI PHÁP TẠO RUNG 3 ĐIỂM TRONG KHI NGHE NHẠC XEM FILM & CHƠI GAME

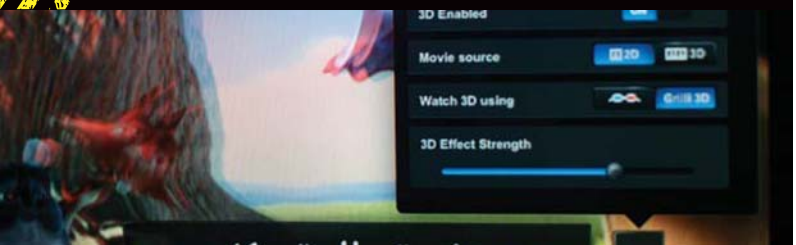
ĐIỀU KHIỂN TRƯỢT FLING CHO IPHONE, IPAD

"GHẾ" TOILET ĐẶC BIỆT CHO NHỮNG AI THỬ PAPER WARS: CANNON FODDER

KÍNH 3D INFICOLOR CỦA TRIOVIZ CHO MÀN HÌNH 2D

HỆ THỐNG SAPPHIRE FLEX EYEFINITY LANBOX CHO PHÉP NGƯỜI CHƠI VỪA CHƠI GAME BẰNG PHẦN MÁY TRẠM VỪA LÀM MÁY CHỦ GAME

PHẦN MỀM CINEXPLAYER (BÁN TRÊN APPSTORE) GIÚP 3D HÓA HÌNH ẢNH TRÊN IPHONE, IPAD



WiiU
THAY ĐỔI CUỘC CHƠI

Buổi ra mắt Wii U đầy ấn tượng của Nintendo of America Inc. đã mở ra một khởi đầu mới trong việc trải nghiệm giải trí tương tác dành cho các game thủ.

Thiết kế mới của Wii cung cấp cho game thủ một tay cầm độc đáo, mà thật sự được xem như một bước đi tiên phong trong ngành công nghiệp game. Tay cầm WiiU không chỉ cải tiến cách mà các game thủ sử dụng tay cầm nhưng nó còn thay đổi cả trong cách họ trải nghiệm giải trí tương tác. Mục đích chính mà Nintendo muốn hướng đến là "gỡ bỏ ranh giới giữa trò chơi và màn hình TV". Chính vì vậy, tay cầm WiiU hỗ trợ một màn hình 6,2 inch có thể hiển thị các thông tin tương ứng hay như một màn hình phụ hoặc thậm chí có thể hiển thị nội dung hoàn toàn tách biệt so với màn hình TV của người chơi.

Bên cạnh màn hình thứ hai, các nút bấm và cần gạt tiêu chuẩn, tay cầm Wii U còn được trang bị đầy đủ với cảm biến chuyển động, chức năng rung, cảm biến gia tốc kế (accelerometer), con quay hồi quy (gyroscope) camera, micro, loa và bút cảm ứng. Tại gian hàng của Nintendo tại E3, tất cả các tính năng nổi bật này đã được trình diễn. Ví dụ như với trò chơi vẽ tranh đơn giản *Measure Up*, một hay hai người chơi sẽ cố gắng vẽ ra các hình dạng với kích thước khác nhau bằng cách sử dụng tay cầm như một bảng vẽ cùng với bút cảm ứng. Người nào có hình vẽ gần giống với yêu cầu nhất sẽ thắng lượt chơi đó, sau vài lượt chơi ai có số điểm cao hơn sẽ là người chiến thắng.

Trò chơi thứ hai *Shield Pose* sẽ thử thách sự nhịp nhàng của người chơi trong việc sử dụng tay cầm như một tấm khiên để đỡ những mũi tên bắn về phía họ từ một con tàu cướp biển trên màn hình. Tay cầm được người chơi di chuyển qua lại, về phía trước, đưa qua đầu hay qua trái hoặc qua phải vào đúng thời điểm với những âm thanh gợi ý khác nhau. Sử dụng tay cầm khéo léo người chơi có thể di chuyển camera từ trái qua phải, lên và xuống. Hình ảnh nhìn thấy được từ tay cầm mang lại cho người chơi một không gian ảo 360 độ, trong khi hình ảnh độc lập trên màn hình TV vẫn được giữ nguyên. Sự kết hợp giữ hai hình ảnh này tạo ra chiều sâu và tính không gian cho trò chơi, minh họa được tiềm năng của công nghệ mới trong việc tạo ra thậm chí nhiều trải nghiệm ấn tượng hơn khi có nhiều máy chơi game Wii U được bán ra thị trường.

Battle Mii chứng minh rằng có nhiều cách thức mà tay cầm Wii U có thể được sử dụng để giúp cải thiện chế độ chơi nhiều người. Trong một trận đấu súng laser giữa ba người chơi, hai trong số họ sử dụng Wii Remote và bộ điều khiển Nunchuk để chiến đấu với người thứ ba, sử dụng tay cầm Wii U mới lái một con tàu không gian. Trải nghiệm như một phi công chiến đấu đã gây ngạc nhiên cho người chơi với cảm giác giống như đang ngồi trong buồng lái thật sự.

Ngoài ba trò chơi trên, Nintendo cũng cho trình diễn một đoạn ngắn của các trò chơi như *New Super Mario Bros. Mii,* cho phép các game thủ chơi trò chơi cổ điển này với các nhân vật mang phong cách Mii rất riêng, hay với trò chơi Zelda HD Experiences cho thấy làm thế nào tay cầm Wii U có thể được dùng để nâng cao tính phong phú của hình ảnh trong một game hành động phiêu lưu.

Wii U sử dụng công nghệ mới cho phép máy chơi game này có thể hỗ trợ cùng lúc 4 điều khiển Wii Remote hay tay cầm chuyển động Wii MotionPlus. Nó cũng tương thích với các loại tay cầm truyền thống như Classic Controller, Classic Controller Pro hay các thiết bị khác như bàn đứng Wii Balance hay bộ điều khiển Nunchuk. Máy chơi game cũng hỗ trợ đa dạng hình ảnh với các độ phân giải khác nhau từ 480p đến 1080p. Máy chơi game cũng tương thích trở lại với tất cả các trò chơi và phụ kiện của hệ máy Wii trước đây.

Như đã làm với hệ máy Wii đầu tiên, Nintendo hướng đến mục tiêu Wii U có thể làm thay đổi cách mà người dùng trải nghiệm các trò chơi của họ. Hơn thế nữa, công ty một lần nữa cố gắng đạt tới sự thay đổi trong hoạt động tương tác của người chơi, cả khi họ tương tác với nhau và khi tương tác với thế giới xung quanh họ. Hệ máy chơi game mới này và tay cầm mang tính cách mạng của nó sẽ được phát hành vào năm 2012, đem lại những lựa chọn mới về các trò chơi được thay đổi dành cho lĩnh vực giải trí tương tác.

THẾ HỆ MÁY CHƠI GAME WiiU MỞ RA MỘT CÁCH CHƠI GAME MỚI CHO CÁC GAME THỦ.

PLAYSTATION VITA
LỘ DIỆN

HỆ MÁY CHƠI GAME CẦM TAY KẾ TIẾP: PLAYSTATION VITA ĐƯỢC CÔNG BỐ.

Sau vài tháng suy tính, cuối cùng Sony Entertainment America đã công bố cái tên chính thức và các tính năng của hệ máy chơi game cầm tay mới của họ trong cuộc họp báo tại E3 2011 hôm 06/06/2011.

Với tên gọi chính thức hiện nay là PlayStation Vita (PS Vita), thiết bị cầm tay mang tính đột phá này sẽ được phát hành vào cuối năm nay 2011 với hai phiên bản. Một phiên bản hỗ trợ kết nối wifi với giá 249.99 đô la Mỹ (khoảng 5 triệu VNĐ) trong khi phiên bản còn lại hỗ trợ cả Wifi và kết nối 3G có giá 299.99 đô la Mỹ (khoảng 6 triệu VNĐ). Người sở hữu phiên bản thứ hai sẽ nhận được dịch vụ 3G do AT&T cung cấp tại Mỹ.

Trong khi PlayStation Vita vẫn giữ vẻ bên ngoài và cảm giác như Sony PlayStation Portable (PSP), nhưng đồng thời nó cũng đem lại nhiều thay đổi mang tính đột phá mới. Bổ sung một cần gạt analog thứ hai có độ nhạy cao, máy chơi game sẽ phát huy được trải nghiệm chơi game mới đa dạng và phong phú. Đặc biệt trong các trò chơi hành động hay bắn súng. Đồng thời thiết bị này cũng cung cấp những tùy chọn điều khiển thú vị mới khác.

Máy chơi game cầm tay được thiết kế với cảm biến gia tốc kế (accelerometer) và con quay hồi quy (gyroscope) cho phép thực hiện việc chơi game dựa trên chuyển động.. Trong khi màn hình cảm ứng lại cung cấp một cách thức mới trong việc tương tác với trò chơi. Một bộ phận có tính sáng tạo mới nữa là tấm cảm ứng ở mặt lưng của máy, cho phép người chơi có thể dùng ngón tay thực hiện các thao tác nhấp hay trượt trong những trò chơi tương thích.

PS Vita được tích hợp camera trước và sau nhằm nâng cao tính hiện thực trong các trải nghiệm chơi game (với các tính năng như nhận diện khuôn mặt hay tự động xác định vị trí đầu). Hệ thống mới cũng hỗ trợ màn hình có độ phân giải cao hơn so với Sony PlayStation Portable, thông qua phần cứng có khả năng đưa hình ảnh lên màn hình 5 inch với tốc độ kỷ lục đem lại những hình ảnh có độ phân giải ngoạn mục. Ngoài ra để chơi game mới và tải các tựa game PSP, máy PS Vita còn tận dụng thiết kế với khả năng cho phép chạy các chương trình web browsing, mạng xã hội và các tùy chọn trò chơi. Các trò chơi dành cho máy dưới hình thức các nội dung tải về hay qua các thẻ nhớ độc quyền mới sẽ được bán thông qua các cửa hàng bán lẻ truyền thống.

Rất nhiều trò chơi được công bố dành cho hệ máy mới đã được chơi thử tại triển lãm E3. Đầu tiên là *Uncharted: Golden Abyss*, một tựa game độc quyền đã đạt giải trò chơi hành động phiêu lưu của Sony. Trò chơi đã hỗ trợ các tính năng điều khiển độc đáo và đa dạng như việc vẽ ra một lối đi cho nhân vật Nathan Drake có thể đi theo hay nghiêng máy chơi game để giúp lấy đà. *LittleBigPlanet*, loạt game cho phép người chơi sáng tạo và chia sẻ các các trải nghiệm thông qua các trò chơi hành động cũng xuất hiện trên PS Vita với khả năng tương tác hoàn toàn mới. Bên cạnh đó còn có các tựa game như *Hot Shot Golf, Wipeout, Killzone* và *Modnation Racers.*

Trò chơi hoàn toàn mới được thử nghiệm trên màn hình PS Vita là *Sound Shapes* của Queasy Games, nhà thiết kế của tựa game *Everyday Shooter*. Trò chơi cho phép người chơi sáng tạo nên âm nhạc một cách đơn giản dưới dạng một trò chơi hành động chuyển cảnh. Một tựa game mới sản xuất bởi bên thứ nhất nổi tiếng khác là Little Deviants, trò chơi tập hợp các mini-game qua đó có thể tận dụng các tính năng phần cứng phong phú của PS Vita.

Các nhà sản xuất trò chơi bên thứ ba cũng nhắm đến hệ máy PS Vita. Capcom Entertainment, Inc. đã công bố trò chơi đối kháng *Street Fighter X Tekken* được làm ra sắp tới dành cho hệ máy này. Trong khi đó, Konami Digital Entertainment cũng cho tiết lộ phiên bản mới của trò chơi thể loại sống sót-kinh dị nổi tiếng *Silent Hill: Book of Memories*. Các tựa game khác cũng được mong chờ công bố là trò chơi đấu vật chuyên nghiệp *WWE 12* của THQ và trò chơi quần vợt giả lập *Virtua Tennis 4* từ SEGA of America, Inc. trong số nhiều trò chơi khác nữa chắc chắn cũng xuất hiện trên hệ máy PS Vita này.

Với các tính năng hấp dẫn, ứng dụng công nghệ tiên tiến và có lối chơi sáng tạo, PlayStation Vita hứa hẹn sẽ cung cấp cho các game thủ một trong những trải nghiệm game di động phong phú nhất.

KHI MÁY "CÙI" CHƠI ĐƯỢC GAME ĐỈNH

ĐÃ ĐẾN LÚC CẦN ĐỊNH NGHĨA LẠI VỀ CỤM TỪ "TRÒ CHƠI TRỰC TUYẾN".

Trong khi Việt Nam vẫn còn trăn trở với các trò chơi trực tuyến chơi theo mô hình máy chủ-máy khách (server-client) thì các quốc gia phát triển đang bàn luận sôi nổi về trò chơi trên điện toán mây. Nhiều thương hiệu đã xuất hiện như Onlive, G-Cluster, Gaikai, Cyber Ai Entertainment… Sony và Razer cùng nhiều hãng công nghệ khác cũng đã vào cuộc.

Đây là một ví dụ về điện toán mây ứng dụng vào game. Nếu bạn phải tải bản máy khách nặng vài GB để chơi World of Tanks thì thay vào đó chỉ cần dùng trình duyệt web bạn có thể chơi một trò chơi khác về xe tăng do Alternativa phát triển và chạy trên đám mây tư (private cloud) của công ty Nga này.

Về mặt bản chất, điện toán mây (cloud computing) là cách khai thác tài nguyên của các trung tâm dữ liệu với hiệu suất cao hơn. Khái niệm điện toán mây rộng lớn nhưng bao gồm công nghệ ảo hoá (virtualization), cho phép nhà cung cấp dịch vụ (trong trường hợp này là các nhà cung cấp dịch vụ chơi game) triển khai nhiều máy chủ, máy trạm hay các thiết bị ảo cũng như phân vùng mới nhanh chóng, theo yêu cầu. Một thành phần của điện toán mây là IaaS (Infrastructure as a Service - hạ tầng như dịch vụ) mang ý nghĩa cung cấp hạ tầng phần cứng (điện toán, mạng, lưu trữ) cho người dùng như một loại dịch vụ, thậm chí như một loại tiện ích công cộng như điện, nước mà khách hàng dùng đến đâu trả tiền đến đấy. Nếu bạn cần chạy ứng dụng trên hạ tầng của Sun, của IBM hay HP thì các đám mây đều cung cấp cho bạn được. Dựa trên khả năng đó, nhiều công ty đã nghĩ đến việc cung cấp dịch vụ hạ tầng cho các game thủ thiếu điều kiện về máy móc. Tất cả những gì các game thủ cần là một máy tính có khả năng duyệt web và kết nối Internet.

Điều đáng chú ý là điện toán mây sinh ra một loại nhà phát hành game mới. Họ phát hành game offline (các game chơi đơn là chính nhưng có thể có thêm chức năng chơi mạng với số lượng ít người từ 2-36 người chơi đồng thời) trực tuyến! Chia sẻ với Thế Giới Game, đại diện Onlive cho biết hiện công ty này mới phát hành các game offline. Hiện khách hàng của Onlive có thể mua một thiết bị kết nối và tay cầm để chơi (trên TV hay màn hình LCD…) hoặc có thể tải bản phần mềm trên PC hay Mac để chạy.

Trên thực tế, hạ tầng Việt Nam chưa đủ mạnh để phục vụ dịch vụ game trên mây. Một game thủ Việt Nam sau khi may mắn đặt hàng trước và mua về thiết bị Onlive đã nhắn nhó cho biết: "Tốc độ đường truyền phải 3 megbit mới chơi được!". Trong khi đó, đại diện của Onlive để xuất nên đạt được tốc độ 5 megabit!

HÌNH CHỤP MỘT SỐ GAME ĐƯỢC PHÁT TRÊN MÁY CỦA ONLIVE

BỘ THIẾT BỊ CHƠI GAME TRÊN MÁY CỦA ONLINE

Ở Việt Nam, có thể nói các nhà phát triển hàng đầu như FPT Online, VNG, VTC ít nhiều đều đã có hạ tầng, trung tâm dữ liệu mạnh. Theo thông tin mới nhất, VNG được cấp vốn để ứng dụng điện toán mây mà có lẽ bước đầu tiên là tập trung hoá và ảo hoá các hệ thống máy chủ trực tuyến hiện có. Chưa có thông tin gì về khả năng VNG hay nhà phát hành nào sẽ mở dịch vụ game trên mây.

Công nghệ điện toán mây đang đổi mới cách thức giải trí điện tử trong ngôi làng toàn cầu. Với mô hình thanh toán khá linh hoạt, game trên mây tiếp tục cổ vũ chơi game có bản quyền và nâng cao khả năng tiếp cận những tựa game mới nhất.

THỜI ĐẠI PHÙ THỦY
SEASON OF THE WITCH

Đạo diễn: Dominic Sena

Diễn viên: Nicolas Cage, Ron Perlman, Claire Foy, Stephen Campbell Moore

Ngày khởi chiếu tại Việt Nam: 24/6/2011

định trở về quê hương, xa rời cuộc sống chém giết tàn bạo và vô nghĩa. Tuy nhiên, con đường trở về của cả hai không hề đơn giản!

Khi đến Marburg – một thị trấn đang bị bao trùm bởi "cái chết đen" do dịch hạch gây ra, cả hai đã bị Hồng Y Giáo Chủ D'Ambroise bắt giữ vì tội "đào ngũ". Để đổi lấy tự do, cả hai đồng ý "hộ tống" một cô gái đang bị tình nghi là kẻ đã gieo căn bệnh dịch hạch đến một tu viện hẻo lánh - nơi các nhà sư sẽ thực hiện một nghi lễ cổ xưa để hóa giải lời nguyền chết chóc của cô. Với trái tim hào hiệp, Behmen tin rằng cô gái vô tội và anh chỉ đồng ý làm nhiệm vụ khi cô được phán xử công bằng. Nhưng liệu niềm tin của Behmen có phản bội lại chính anh hay không khi mà khi mà danh tính của cô gái vẫn còn nhiều bí ẩn?

Đây là lần cộng tác thứ hai giữa Nicolas Cage và đạo diễn Dominic Sena kể từ bộ phim Gone in 60 Seconds được ra mắt vào năm 2000. Sau Gone in 60 Seconds, hai bộ phim điện ảnh tiếp theo của Dominic Sena là Swordfish và Whiteout, tất cả đều thuộc thể loại hành động.

Thời đại phù thủy (Season of the witch) lấy bối cảnh Châu Âu thế kỷ 14 - thời kỳ tràn ngập ma thuật của các phù thủy. Có một quyền năng được cai trị bởi bóng tối chỉ dành riêng cho cái chết và ma thuật. Và chỉ những chiến binh quả cảm nhất,có trái tim thuần khiết nhất mới có thể vượt qua địa ngục để cứu rỗi nhân loại. Behmen (Nicolas Cage thủ vai) là một chiến binh dũng cảm của đội quân Thập tự chinh. Sau nhiều năm lăn lộn trên chiến trường, anh cùng với người bạn Felson (Ron Perlman thủ vai) quyết

Bộ phim dự kiến được ra mắt tại thị trường Bắc Mỹ vào tháng 3/2010, nhưng do gặp trục trặc với nhà phát hành là công ty Lionsgate từ bỏ dự án này, cuối cùng được giao lại cho hãng Relativity Media, khiến lịch công chiếu của bộ phim bị chậm mất gần một năm. Chính vì vậy dù Whiteout quay sau nhưng lại được chiếu trước cả Season of the witch.

THANH VÂN

Đạo diễn: Michael Bay

Diễn viên: Shia LaBeouf, Josh Duhamel, John Turturro, Tyrese Gibson, Rosie Huntington-Whiteley

Ngày khởi chiếu tại Việt Nam: 29/6/2011

BỐN ĐIỂM THU HÚT CỦA TRANSFORMERS 3

ĐIỂM THỨ 1: CÔNG NGHỆ 3D TUYỆT VỜI

Với trào lưu 3D đang lên cao mạnh mẽ từ sau siêu phẩm Avatar thì đạo diễn Michael Bay cũng đã chịu "khuất phục" sau một thời gian tỏ thái độ bảo thủ với công nghệ mới này. Nhưng Michael Bay đã "to gan" thay đổi lại hệ thống 3D mà James Cameron đã thực hiện cho Avatar, với mong muốn Transformers 3 sẽ lưu loát hơn, tỉ mỉ hơn, đẹp hơn, thật hơn. Bên cạnh đó, Michael Bay sẽ còn khiến bạn ngất ngây với một số cảnh quay 60 hình/s, hiếm gặp trong một bộ phim 2D lẫn 3D.

ĐIỂM THỨ 2: "BÌNH BÔNG" NGÀY MỘT "HOT" HƠN

Megan Fox ra đi gây sự hoang mang cho những khán giả yêu thích bộ phim Transformers, vì ngoài việc xem những rôbốt biến hình, và các pha chiến đấu đẹp mắt ra, thì việc ngắm vẻ đẹp tuyệt trần của Megan Fox cũng là một trong những yếu tố quan trọng của bộ phim. Nhưng giữa một làng giải trí hoành tráng như Hollywood thì việc tìm một "bình bông" mới thay thế không mấy khó khăn. Và không ít người đã hét lên vui sướng vì nhân vật được mời thay thế chính là cô nàng người mẫu Rosie Huntington-Whiteley, thiên thần quyến rũ của hãng đồ lót danh tiếng Victoria's Secret. Cũng như Megan, khán giả không mong đợi quá nhiều ở diễn xuất của Rosie, nhưng rất nhiều người tò mò rằng, liệu cô nàng sẽ làm được trò trống với tác phẩm điện ảnh đầu tay?

ĐIỂM THỨ 3: LÀM CÁCH NÀO ĐỂ PHÁ HỦY MỘT THÀNH PHỐ?

Michael Bay đã dùng tác phẩm Black HawK Down để mô tả Transformers 3. Lần này, mưa pháo bão đạn sẽ nổ tung khắp bầu trời thành phố Chicago, khán giả tha hồ no mắt với những cảnh chiến đấu cực kỳ hoành tráng, còn đã sướng hơn là những gì mà 2012 từng đem đến. Michael Bay không hề nương tay trong việc "tàn phá" Chicago (Mỹ). Chính vì vậy số vốn đầu tư của bộ phim đã lên đến 225 triệu USD.

ĐIỂM THỨ 4: NHỮNG THÀNH VIÊN MỚI

Vị lãnh đạo đời thứ 3 của nhóm Autobots - Sentinel Prime đã xuất hiện, nhưng để cân bằng thì đạo diễn Michael Bay cũng không dám bỏ quên đội quân Decepticons với sự xuất hiện của Shockwave. Cuộc chiến giữa hai binh đoàn robot này ngày một căng thẳng hơn, khi những Optimus Prime hay Megatron cũng đã được nâng cấp lên một level cao hơn. Lên được đến cỡ nào thì các bạn hãy đón xem vào ngày bộ phim được trình chiếu.

THANH VÂN

X MEN
THẾ HỆ THỨ NHẤT

X-MEN
FIRST CLASS

Đạo diễn: Matthew Vaughn

Diễn viên: James McAvoy, Michael Fassbender, Rose Byrne, January Jones, Jennifer Lawrence, Oliver Platt, Kevin Bacon

Ngày ra mắt tại Việt Nam: 24/6/2001

X Men: Thế hệ thứ nhất giải đáp nhiều thắc mắc bấy lâu nay như đội X-Men đã thành lập như thế nào? Vì sao Charles Xavier phải ngồi xe lăn? Hay X-Mansion và Cerebro từ đâu mà có?.

HUYỀN SỬ CHIẾN TRANH LẠNH

X Men: Thế hệ thứ nhất là tác phẩm điện ảnh kết hợp hoàn hảo giữa thể loại viễn tưởng và hành động. Bộ phim mang người xem trở về điểm bắt đầu của truyền thuyết về những người đột biến và một huyền sử về giai đoạn chiến tranh lạnh, khi thế giới đứng bên bờ vực diệt vong hạt nhân. Từ khi người đột biến đầu tiên phát hiện ra năng lực, điều khiển và khai thác nó, thì các thế lực đã hình thành, tạo tiền đề cho cuộc chiến bất tận giữa thiện và ác trong thế giới siêu năng lực của họ. Giống những phim khác về đội quân X Men, phim X Men: Thế hệ thứ nhất cũng đưa ra chủ đề và các tình tiết đầy tham vọng, hướng người xem đến những cái nhìn mang tính cá nhân phong phú về thế giới của những siêu anh hùng khác thường.

Bối cảnh của phần X Men này là thập niên 60, bình minh của kỷ nguyên vũ trụ và một xã hội tràn ngập những hy vọng phồn vinh của tổng thống Mỹ J.F.Kennedy. Nhưng đó cũng là lúc sự căng thẳng leo thang giữa Hoa Kỳ và Liên Xô, đe dọa sự tồn vong của nhân loại. Và đó cũng là lúc những người đột biến xuất hiện. Ở thời điểm này, Charles Xavier (James McAvoy thủ vai) đã gặp Erik Lensherr (Michael Fassbender thủ vai). Trước khi trở thành Giáo sư X và Magneto nổi tiếng, Charles Xavier và Erik Lensherr cũng đã từng là những thanh niên đang tìm hiểu năng lực của mình. Trước khi trở thành tử thù, họ từng là bạn thân, từng sát cánh bên nhau cùng những người đột biến khác ngăn chặn mối đe dọa lớn nhất trong lịch sử nhân loại.

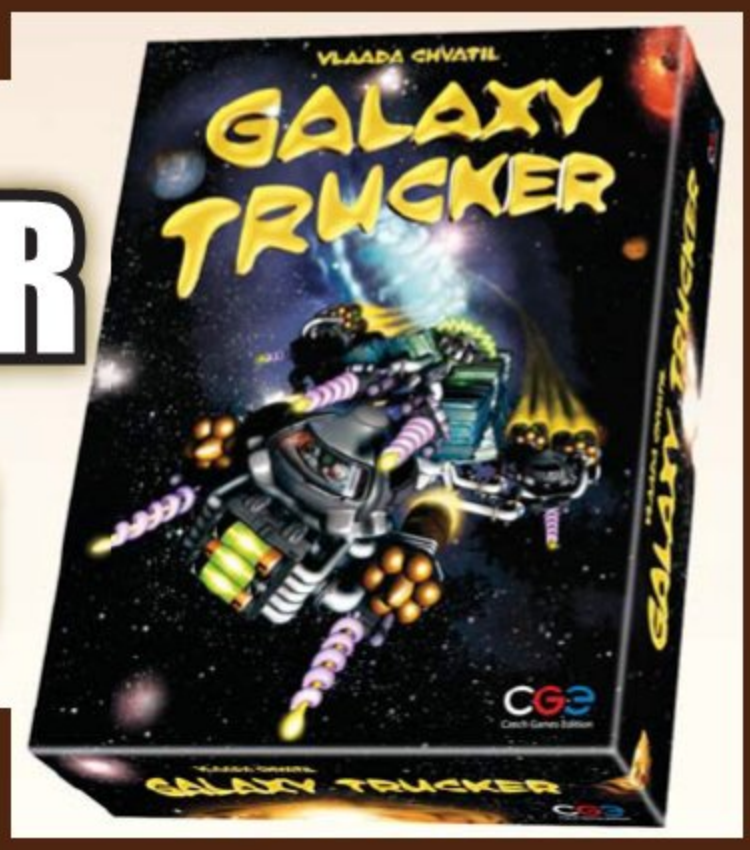
HẬU TRƯỜNG

Trang phục do S.Sheldon thiết kế với phong cách kiểu Bond và những năm 60 hỗ trợ thêm cho thành công về hình ảnh của phim. Thách thức chính của Sheldon là thiết kế bộ đồng phục X-Suit mà nhóm X-Men mặc trong trận chiến với Hellfire. Vaughn muốn trung thành với màu vàng xanh giống trang phục trên bìa truyện X-Man. Sheldon nói: “Matthew và tôi muốn có một bộ trang phục theo thực tế kỹ thuật những năm 60. Chúng tôi phát hiện ra rằng loại vải chống đạn Kevlar được phát triển từ đầu những năm 60, và có màu vàng.” Sau đó Sheldon thêm màu xanh vào trang phục. Phần âm nhạc do Henry Jackman phụ trách, gồm cả nhạc nền mới cho X-Men và Magneto.

Khi phần hậu kỳ sắp được hoàn thiện, đạo diễn Matthew Vaughn tâm sự: “Tôi nghĩ điều làm X Men: Thế hệ thứ nhất khác biệt với những phim chuyển thể từ truyện tranh khác là chúng ta có nhiều nhân vật. Và mỗi nhân vật lại riêng biệt về năng lực, về cá tính, về lý tưởng, về chủng tộc, về quan hệ và về cách diễn xuất. Tất cả những điều đó rất quan trọng trong thế giới người đột biến.”

THANH VÂN

GALAXY TRUCKER
QUÁI XẾ VŨ TRỤ



Ở MỘT NGÂN HÀ XA, RẤT XA... CÓ MỘT CÔNG TY SẢN XUẤT HÀNG PHẾ LIỆU NGÂN HÀ NỔI TIẾNG, CHUYÊN SẢN XUẤT VÀ CUNG CẤP TRANG THIẾT BỊ VẬT TƯ XÂY DỰNG CẤP THẤP CŨNG NHƯ RẺ TIỀN ĐỂ LÀM NHÀ Ở LOẠI KÉM , ỐNG NƯỚC, KHOAN PHẾ LIỆU, .V.V.V. TUY NHIÊN, NỖI ĐAU CỦA CÔNG TY LÀ NHỮNG MẶT HÀNG LOẠI NÀY CHỈ CÓ NHỮNG NGÂN HÀ KÉM PHÁT TRIỂN NẰM TẠI GÓC TẬN CÙNG VŨ TRỤ MỚI CÓ NHU CẦU THU MUA VÀ SỬ DỤNG. THẾ NÊN TIỀN PHÍ VẬN CHUYỂN SO RA CÓ KHI LẠI CÒN TỐN KÉM HƠN CẢ MỚ CHI PHÍ SẢN XUẤT NHỮNG MẶT HÀNG NÀY, GIÁ THÀNH BÁN RA LẠI KHÔNG THỂ BÁN CAO VÌ HÀNG RẺ TIỀN MÀ BÁN GIÁ CAO THÌ AI THÈM MUA?

Chính vì vậy công ty vẫn luôn luôn mắp mé bên bờ vực phá sản, cho đến một ngày… một thành viên trong hội đồng quản trị công ty chợt nảy ra một ý kiến thiên tài, mang lại một cuộc đột phá cho công ty. "Tại sao chúng ta lại phải tốn kém tiền vận chuyển nguyên vật liệu và thiết bị đi, trong khi tự chúng có thể di được?" và "Tại sao lại phải trả tiền cho bọn tài xế vận chuyển khi có rất nhiều kẻ ham tiền sẵn sàng lao đầu vào làm việc cho chúng ta?".

Và như vậy, công ty đã đưa ra một hợp đồng vô cùng hấp dẫn: bất cứ người nào, chỉ cần có một số vốn nhất định để bảo đảm khả năng tài chính, có thể đăng ký với công ty để được làm tài xế. Họ sẽ có quyền vào kho hàng của công ty, tha hồ mà lấy những trang thiết bị trong đó để tự

mình lắp ráp thiết kế thành một con tàu vũ trụ và lên đường bay đến những ngân hà xa xôi. Họ không phải trả bất cứ phí tổn nào cả, mọi trang thiết bị đều do công ty cung cấp, nhiệm vụ của họ chỉ đơn giản là làm sao đưa được "con tàu" họ lái đến địa điểm yêu cầu. Còn lại tất cả những lợi nhuận họ kiếm được trong chuyến đi như chuyên chở hàng hóa, hành khách, mua bán, thu lượm trong vũ trụ hoàn toàn thuộc về họ. Ngoài ra những bộ phận nào của tàu bị hư hại thì họ phải đền bù cho công ty. Lời ăn lỗ chịu, lấy tính mạng ra làm vốn để lao đầu vào một chuyến phiêu lưu kiếm làm ăn xuyên ngân hà, đối mặt với những hiểm nguy như bụi tinh vân, những bãi thiên thạch, bọn cướp vũ trụ, .v.v.v. trong những con tàu được lắp từ ống nước, toilet, tự vệ bằng những khẩu pháo chế ra từ những mũi khoan phế liệu. Bạn có đủ dũng cảm cũng như liều mạng để trở thành một tay quái xế vũ trụ chân chính không ? Hãy tham gia vào Galaxy Trucker để tìm ra câu trả lời.

ĐỔ MỒ HÔI, SÔI MƯU MẸO

Galaxy là một trò chơi xây dựng và chiến thuật thời gian thực, dành cho 2-4 người chơi với thời gian chơi vào khoảng 30-45 phút cho mỗi ván chơi. Trong vai những tay quái xế ham tiền và liều mạng, người chơi sẽ tự tay lắp ráp con tàu của mình, giành giật nhau những thiết bị bộ phận từ trong kho với những người chơi khác, bay ra vũ trụ bằng con tàu do chính

mình tự lắp đó và trải qua đủ loại khó khăn gian khổ khác nhau để đến được nơi giao hàng.

Trò chơi sẽ diễn ra trong 3 vòng, mỗi vòng người chơi sẽ lắp ráp một con tàu hình dạng khác nhau, bắt đầu từ nhỏ nhất (dễ nhất) cho đến những con tàu vĩ đại xuyên ngân hà (khó nhất). Ngoài ra còn một số con tàu hình dạng đặc biệt quái thai và nguy hiểm, chỉ dành cho những người chơi muốn thử thách chính mình (và túi tiền của mình).

Bắt đầu mỗi vòng chơi, người chơi sẽ để con tàu mình chuẩn bị lắp ở trước mặt. Một tay để trên con tàu để chuẩn bị lắp ráp, tay còn lại để ngay trên kho hàng (một đống các bộ phận lật sấp lại để ở giữa bàn). Ngay khi hiệu lệnh bắt đầu phát ra và chiếc đồng hồ cát tinh thời gian được lật, mọi người sẽ… thi mạng lao vào kho tìm hàng. Người chơi sẽ dùng tay mình bốc hàng từ trong kho về tàu mình rồi lật ra xem, sau đó sẽ có lựa chọn lắp ngay bộ phận đó vào tàu, hoặc không sử dụng và trả nó lại kho (lật ngửa). Người chơi cũng có thể lấy ngay một bộ phận lật ngửa nào mình cảm thấy cần (do người khác lấy xem rồi vứt trả vào kho). Đây là một cuộc đua về tốc độ và nhanh trí, kết hợp giữa lắp tàu nhanh và làm sao tàu mình được như mình mong muốn. Có vô số lựa chọn khó khăn phải đặt ra khi lắp tàu : nên lắp nhiều súng để bảo vệ và bắn giết bọn cướp vũ trụ, hay nên lắp nhiều khoang chứa hàng để thu mua hàng hóa dọc đường ? Nên thêm khoang chứa thủy thủ đoàn, hay là thay vào đó thêm khiên chắn năng lượng ? Động cơ nên nhiều hay ít, có nên tuyển người ngoài hành tinh vào giúp đỡ ? Vân vân và vân vân.

NHỮNG CHUYẾN BUÔN ĐẦY BẤT TRẮC

Mỗi chuyến bay sẽ là một cuộc phiêu lưu hoàn toàn khác tạo thành do những lá bài sự kiện ngẫu nhiên trong đó. Người chơi nào lắp xong tàu trước có thể đưa tàu mình vào vị trí xuất phát trước và được lợi hơn những người chơi khác một vài ngày bay (tùy theo chuyến bay). Tuy nhiên, bay trước không hẳn lúc nào cũng là có lợi, vì đúng là nếu như gặp những hành tinh buôn bán thì mình sẽ là người đầu tiên được lựa chọn những kiện hàng hấp dẫn nhất, nhưng nếu gặp một con tàu hải tặc thì mình cũng sẽ là người bị bắn đầu tiên. Nhiều khi bay sau lưng một người đồng nghiệp tàu đầy súng ống cũng là một cách rất hay để thoát khỏi những bọn cướp vũ trụ hung hăn và hám tiền (không kém người chơi) vì người đồng nghiệp sẽ tiêu diệt chúng dùm chúng ta. Cả trò chơi là một hành trình đầy thú vị và hài hước, cũng như gay cấn và bất ngờ đến nghẹt thở. Và cuộc đời luôn luôn không thể nào dự tính được, có thể một con tàu rách nát lắp ráp ẩu tả lại là con tàu về được tới đích toàn vẹn nhất và chở đầy hàng hóa, trong khi một con tàu hoàn mỹ tuyệt đẹp có thể sẽ bị vũ trụ vùi dập đến mức chỉ còn lại mỗi một cái buồng lái để bay về đích. Đó cũng là điểm hấp dẫn nhất của Galaxy Trucker, một cuộc phiêu lưu thật sự trong vũ trụ với những cơ hội và hiểm nguy cũng như hậu quả không thể nào đoán trước.

VUI CÙNG NGƯỜI THÂN

Galaxy Trucker là một lựa chọn hoàn hảo cho mục đích giải trí giữa gia đình bạn bè vì bên cạnh tính hài hước của nó, người chơi cũng sẽ thoả mãn với những con tàu mình tự lắp và những đồng tiền mồ hôi nước mắt đổi bằng sinh mạng mình kiếm được. Nhẹ nhàng nhưng thú vị, hài hước nhưng vẫn không thiếu tính chiến thuật và tư duy, đấy chính là Galaxy Trucker – Quái xế vũ trụ.

Một lưu ý cuối cùng, trò chơi không có người chiến thắng cụ thể. Bởi vì tất cả mọi người đều có thể chiến thắng. Bạn tham gia trò chơi, làm quái xế vũ trụ để làm gì? Kiếm tiền, tất nhiên. Đến cuối trò chơi sau 3 vòng bay, hãy đếm số tiền của bạn. Nếu nó là một con số lớn hơn 0 – xin chúc mừng, bạn đã đạt được mục tiêu của mình và là người chiến thắng vì mục tiêu bạn là kiếm tiền, cho dù người khác có kiếm được nhiều hơn bạn thì đã sao, thấy kệ bọn họ. Còn nếu bạn tham gia trò chơi vì những cuộc phiêu lưu ? Thế thì những cuộc phiêu lưu bạn trải qua tự nó đã là một chiến thắng dành cho bạn rồi.

ĐĂNG KHOA

Game âm nhạc ngày càng phát triển

BẠN CÓ THỂ CHƯA SẴN SÀNG ĐỂ CẢM NHẬN ÂM NHẠC, NHƯNG CÁC TRÒ CHƠI ÂM NHẠC SAU ĐÂY SẼ TIẾP LỬA CHO BẠN. 2011 CHO THẤY XU HƯỚNG PHÁT TRIỂN KHÔNG NGỪNG CỦA CÁC TRÒ CHƠI ÂM NHẠC.

DJ HERO 2 (PS3, XBOX 360)

Sự trở lại của bàn xoay dĩa! DJ Hero 2 là phiên bản mới của trò chơi về chỉnh nhạc DJ (disc-jockeyfication) của Activision, nhà phát hành của trò chơi Guitar Hero. Có lẽ trò chơi đã không thật sự đạt như mong đợi, nhưng nó vẫn rất hay.

GUITAR HERO: WARRIORS OF ROCK (PS3, XBOX 360)

Phiên bản Guitar Hero trở lại với 90 bản nhạc mới. Chế độ chơi nhiệm vụ theo một cốt truyện có định hướng với hình tượng của Gene Simmons với cái lưỡi quen thuộc của anh ta. Khá chắc chắn rằng Gene Simmons xứng đáng với một trò chơi dành riêng cho mình.

POWER GIG (PS3, XBOX 360)

Power Gig lại là một trò chơi âm nhạc với một sự khác biệt. Sự khác biệt đó chính là trò chơi này sử dụng một cây guitar điện thực sự. Đúng vậy, thay vì học cách chơi đàn thành thạo bằng cách nhấn các nút nhựa, Power Gig đã cho phép người chơi tạo ra âm thanh từ việc đánh trên dây đàn của một cây guitar điện thực sự.

ROCK BAND 3 (PS3, PS2, WII, XBOX 360)

Nếu bạn chơi thử trò chơi Rock Band, bạn sẽ yêu thích nó. Phiên bản thứ ba của loạt trò chơi này có vẻ đã sẵn sàng mang lại cảm giác thích thú với các phím đàn từ loại đàn keyboard mới. bên cạnh các nhạc cụ đã có trước đây như guitar bass, trống, vocals, guitar điện. Có tin đồn rằng liệu những người sản xuất Rock Band có ý định làm ra một trò chơi về nhảy múa?

DEF JAM RAPSTAR (PS3, XBOX 360, WII) VÀ GLEE KARAOKE REVOLUTION (WII)

Đây là lần đầu tiên trong suốt nhiều năm, chúng ta mới có được một trò chơi về thể loại nhạc rap dưới hình thức một game Karaoke. Và hy vọng đây sẽ là một trong những trò chơi hay nhất! Trò chơi có cách chơi gần giống SingStar nhưng với lời đọc rap từ tất cả các thể loại hip-hop. Trong khi đó, bạn có thể chơi thêm Glee Karaoke Revolution.

GREASE: THE VIDEO GAME (WII, DS)

Hoặc bạn cũng có thể muốn chơi trò chơi dành cho hệ máy Wii và DS này? Một trò chơi âm nhạc được làm dựa trên bộ phim Grease cùng tên.

Trong khi các trò chơi âm nhạc có thể được xem như là các vị cứu tinh của toàn bộ ngành công nghiệp âm nhạc trong những năm qua, các công bố của năm nay cho thấy các trò chơi âm nhạc đã được lên kế hoạch một cách phong phú và tập trung vào một thể loại được xác định rõ ràng. Hy vọng rằng các trò chơi sẽ không là một xu hướng nhất thời mà sẽ tồn tại như thể loại game thể thao hoặc bắn súng.

Các trò chơi âm nhạc đang tiếp tục được đổi mới và mở rộng, và các tựa game trong năm nay có vẻ rất sẵn sàng để làm yên lòng những người thực sự yêu thích âm nhạc, thậm chí cả các nhạc sĩ.

KHẮC THÀNH

50 năm sau những sự kiện diễn ra trong Fable II, vùng đất Albion nay đã bước vào thời kỳ công nghiệp hóa với những cỗ máy hơi nước khởi đầu cho một nền văn minh mới. Người anh hùng của Fable II, quốc vương xứ sở Albion, đã qua đời để lại quyền cai trị vùng đất này cho người con cả Logan. Thật không may vì vị vua mới của Albion nhanh chóng để lộ sự bạo ngược và độc tài, những điều có thể dẫn vương quốc đến với diệt vong. Đó là lúc người em của Logan quyết định hành động để giữ lấy ngai vàng cho bản thân mình, và để cứu lấy vùng đất Albion tươi đẹp.

TÁI DIỄN KIỂU CHƠI CŨ

Lối chơi của Fable III có thể nói chính là sự tái diễn của Fable II, nhưng được đơn giản hóa rất nhiều. Người chơi vẫn có một thế giới rộng lớn tươi đẹp để tha hồ khám phá nhưng với rất nhiều hạn chế, mà "cái ách" lớn nhất chính là cốt truyện của game. Do mục tiêu cuối cùng của Fable III là gầy dựng một lực lượng đủ sức khởi đầu cuộc cách mạng lật đổ ngai vàng, nên người chơi luôn luôn phải tự ép mình vào khuôn khổ cho tất cả những hành động trong tương lai.

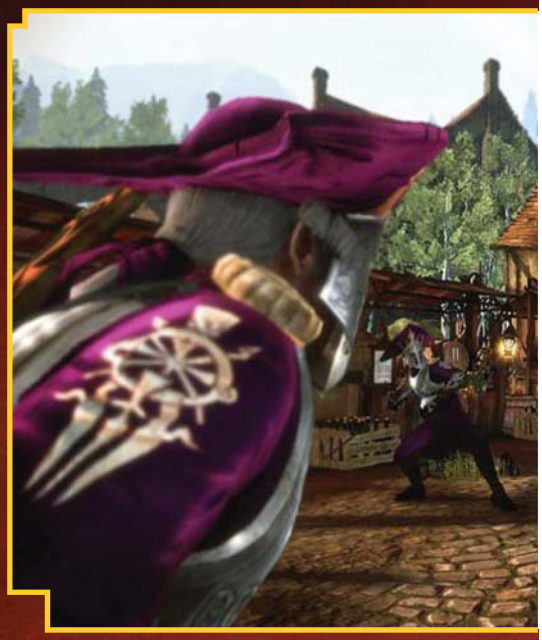
FABLE 3		
PHÁT TRIỂN	Lionhead Studio	CẤU HÌNH TỐI THIỂU
PHÁT HÀNH	Microsoft Game Studio	• CPU: Core 2 Duo 2Ghz
THỂ LOẠI	Nhập vai	• RAM 2GB
NGÀY PHÁT HÀNH	17/05/2011	• 12GB đĩa cứng
TUỔI (ESRB)	M	• Windows XP.
HỆ MÁY	PC, Xbox360, PS3	

FABLE III
LÀM VUA MỘT CÕI

SỰ TIẾP NỐI CỦA MỘT DÒNG GAME NHẬP VAI DANH TIẾNG LIỆU CÓ ĐƯỢC NHƯ MONG ĐỢI HAY KHÔNG?

THẢ HỒN THEO NHỮNG ƯỚC MƠ

Từ những bước chân đầu tiên trong một ngôi làng đói kém, bạn sẽ có được những hình ảnh rõ ràng nhất về cuộc sống của người dân dưới sự cai trị của hoàng đế Logan, và cũng là những dấu hiệu đầu tiên cho thấy việc có được lòng dân không hề dễ dàng khi cả vương quốc đầy những kẻ bất mãn với hoàng tộc. Bạn sẽ phiêu lưu trong những vùng đất này, đối đầu với đủ loại đối thủ từ những con thú hoang dại, lũ cướp đường sẵn sàng làm mọi thứ vì một bữa cơm no, hay những bọn quái vật sinh ra chỉ nhằm giết chóc. Fable III cung cấp sẵn cho game thủ tất cả những gì họ cần để càn quét từ đầu đến cuối game ngay trong tầm tay:



những món vũ khí có khả năng "tiến hóa" theo cách chơi của bạn. Nhưng hóa ra, tính năng "tiến hóa" này chỉ là một cách gọi khác của việc chi tiền nâng cấp vũ khí, khác biệt chỉ là người chơi không thể quyết định món vũ khí của mình sẽ được nâng cấp như thế nào mà thôi. Ngược lại, những món vũ khí được bán trong các cửa hàng lại đặc sắc hơn hẳn, với những nâng cấp có yêu cầu độc đáo như phải tống cổ 3 tên trộm vào tù, sở hữu nhà cửa hoặc có một gia đình đông đúc.

Cách sử dụng ba loại vũ khí của game (bao gồm găng tay phép thuật, vũ khí cận chiến và vũ khí tầm xa) đều rất đơn giản: click chuột. Kết quả là những pha chiến đấu của người chơi luôn là những cú ấn chuột liên hồi qua hàng đàn đối thủ đủ kích cỡ, một điều nhanh chóng gây cho người chơi cảm giác chán nản. Thêm vào đó, bạn không thể nào là một pháp sư quyền năng sẵn sàng tung ra những tia sét chớp nhoáng, những quả cầu lửa hay khối băng trong một loạt đòn, mà chỉ có thể mang theo một loại phép thuật nhất định.Từ đây, mảng chiến đấu trong game trở nên nhạt nhẽo và tầm thường khiến người chơi mất hẳn cảm giác mình là một "siêu nhân" đầy quyền năng mà chỉ còn là một kẻ phàm phu biết cách dùng vũ khí. Đồng hành cùng bạn sẽ là chú chó trung thành, vị quản gia tận tụy và người thầy dạy kiếm thuật. Tất cả những thành tích mà người chơi đạt được trong quá trình chơi sẽ được quy đổi thành Guild Seal, một dạng tài nguyên cho phép bạn mua được các nâng cấp cho bản thân cũng như cho các loại vũ khí, đồng thời mở khóa những tính năng như kinh doanh hoặc mua sắm nhà cửa trên "con đường thống trị" (Road to Rule).

Trên đường phiêu lưu chúng ta cũng sẽ gặp những con người với nhiều nét tính cách khác nhau từ quả cảm, đáng yêu, hào phóng cho đến nhát gan, khó ưa, háo sắc, keo kiệt… mà người chơi có thể tương tác với từng người một. Mỗi khi giao tiếp với một nhân vật nào đó, bạn có thể biết được tính cách của họ, số lượng Guild Seal có thể kiếm được, đồng thời cũng có thể tạo dựng mối quan hệ với họ bất kể theo hướng thân thiện hay thù địch, thậm chí có thể tạo thành một gia đình nếu mối quan hệ giữa đôi bên thật sự tốt đẹp. Tuy nhiên, mảng giao tiếp của Fable III cực kì kém cỏi nếu so sánh với các phiên bản trước, nhất là Fable I The Lost Chapter. Người chơi không còn có thể lựa chọn hành động muốn thực hiện, mà game luôn ép bạn "vào khuôn khổ" với những hành động định sẵn. Việc gán những đồng tiền Guild Seal vào hoạt động giao tiếp này buộc người chơi phải lặp đi lặp lại những hành động chán ngắt nếu không muốn lâm vào cảnh cháy túi trước những thùng nâng cấp đầy rẫy trên "con đường thống trị", bởi những nâng cấp này chỉ có thể mua bằng Guild Seal trong khi đồng vàng của game là vô nghĩa. Kết quả là bất kể nhân vật trước mặt bạn có là một tay quý tộc kiêu căng hay một chàng nông dân hài hước thì bạn vẫn sẽ bắt tay, khiêu vũ và … ợ trước mặt hắn ta để có được những đồng Guild Seal khó kiếm.

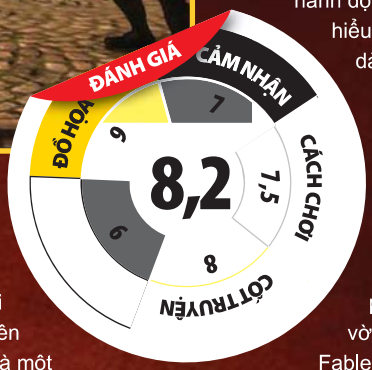
Bên cạnh nhiệm vụ chính là trở thành hoàng đế (hoặc nữ hoàng), game còn có rất nhiều điều để người chơi thực hiện. Bỏ qua một bên hệ thống nhiệm vụ phụ đa phần là "lông gà vỏ tỏi" không đáng nhắc đến, việc khám phá thế giới trong game thú vị hơn rất nhiều. Chú chó cưng đi theo không giúp ích gì nhiều trong chiến đấu, nhưng lại là một "máy dò kim loại" rất hiệu quả, có khả năng phát hiện các vật thể bị chôn sâu dưới đất, từ tiền bạc, các chìa khóa cho phép mở các rương đồ hay những vật dụng vặt vãnh khác. Những cánh cửa Demon Door vẫn tồn tại trong game là nơi che giấu nhiều phần thưởng lớn cho những ai thực hiện được những yêu cầu từ khó khăn đến kì quặc của chúng, cùng nhiều lối rẽ quanh co trong các vùng đất thường chất chứa những phần thưởng cho người chơi có kiên nhẫn lùng sục khắp nơi. Nếu chán nản với việc một mình một… chó lang thang khắp nơi, người chơi có thể dễ dàng kéo thêm một người bạn vào để cùng khám phá game và giải quyết các nhiệm vụ, đồng thời cũng có thể giao tiếp với nhau và lập nên một gia đình, hệt như với các nhân vật máy mà game có sẵn. Tất nhiên, việc kéo nhầm một tay "trời ơi đất hỡi" nào đó vào game có thể là một sai lầm lớn, bởi những kẻ phá hoại có thể khiến kho vàng người chơi khổ công tích cóp "bay hơi" trong phút chốc. Rất nhiều điều sẽ trở nên thú vị hơn khi có thêm một người bạn tin cậy cùng tham gia, và

ƯU

- Đồ họa và âm thanh tốt.
- Game có nhiều tình huống vui nhộn.

KHUYẾT

- Cốt truyện gò bó, không "tự do" như mong đợi.
- Vô số lỗi lặt vặt.
- Lối chơi không có chiều sâu.



những gì người chơi đạt được trong quá trình chơi mạng sẽ được lưu lại cho phần chơi đơn nên đây có thể xem như là một trong những giá trị phụ thêm mà game mang lại.

"ĐẤT PHÉP" VÀ NHỮNG NỖI LO

Một điều đáng tiếc là sau hơn nửa năm phát hành trên Xbox 360, khi cập bến PC, Fable III vẫn có vô số những lỗi lặt vặt và khiếm khuyết trong cách điều khiển game. Những minigame chính là nơi người chơi nhận thấy những lỗi này nhiều nhất, khi họ có thể dùng thanh kiếm nóng đỏ đang rèn dở dang để … chặt chiếc búa thợ rèn, thay vì dùng chiếc búa để rèn thanh kiếm, dùng chày cán bột để kéo đàn, và hàng tá những lỗi khác. Cách mà game thiết kế bản đồ cũng gây cho người chơi nhiều bực mình bởi không hề có công cụ định hướng nào, dẫn đến việc bạn sẽ chẳng thể biết được mình đang ở đâu trong khu vực nếu tắt đi tính năng chỉ dẫn nhiệm vụ của game. Bạn cũng có thể dễ dàng nhìn thấy cảnh hàng loạt NPC xuất hiện từ cùng một vị trí mỗi khi bước vào một ngôi làng, không hẳn là lỗi nhưng cũng gây khó chịu cho người chơi đòi hỏi cao về hình ảnh. Việc phải ấn giữ nút chọn trong một thời gian để thực hiện hành động cũng là một điều khó hiểu cho người chơi PC, kéo dài khoảng thời gian họ phải bỏ ra với hàng trăm nhân vật để lặp lại những động tác giao tiếp đơn điệu và trùng lặp của mình.

Ngay từ phiên bản đầu tiên, Fable đã nổi tiếng với nền đồ họa theo phong cách fantasy tuyệt vời của mình, và thật may là Fable III hoàn toàn theo đúng truyền thống đó. Điểm trừ duy nhất của game chính là thiết kế nhân vật công chúa hoàn toàn… thất bại. Bạn có tưởng tượng được một nàng công chúa với tư thế chạy của một gã đàn ông, chiều cao của một tay lực sĩ và sự bất nhã của loài orc trong tiểu thuyết phương Tây hay không? Nếu bạn không thể tưởng tượng ra, Fable III sẽ mang lại cho bạn hình ảnh đó. Thật may mắn là Albion không chỉ có xấu xí, nghèo khó và đói kém hay những hầm ngục tối tăm, mà còn có cảnh quan tuyệt đẹp của những vùng núi băng giá trải dài, những khu rừng xanh mướt hay những tòa lâu đài nguy nga. Những cảnh quan tuyệt vời trong game hoàn toàn xứng đáng với cấu hình máy mà nó đòi hỏi, trong đó hiệu ứng nước và ánh sáng từ các phép thuật là điểm đạt nhất của game. Kết đôi cùng nền đồ họa đẹp mắt là những đoạn nhạc nền tuyệt vời mang phong cách châu Âu, những âm thanh của cuộc sống thường nhật, những cuộc hội thoại của các nhân vật máy, tất cả vẽ nên một vùng đất Albion sinh động và tươi đẹp.

Nếu chỉ xét trên góc độ một game nhập vai, Fable III là một game đáng chơi, nhưng nó lại không xứng đáng với cái tên Fable hay với những lời quảng cáo của Peter Molyneux, và càng không xứng với nhiều tháng chờ đợi của game thủ trên PC. Để hình dung về chất lượng của Fable III, chúng ta có thể dùng một câu nói thuộc hàng kinh điển: "những cái hay thì không mới, còn những cái mới lại không hay". Sau những thất bại của Will Wright với Sims Medieval, Chris Taylor với Supreme Commander 2, giờ đây Peter Molyneux lại trượt ngã với đứa con mới nhất của mình. Phải chăng những phù thủy danh tiếng nhất của làng game phương Tây đã "hết phép"?

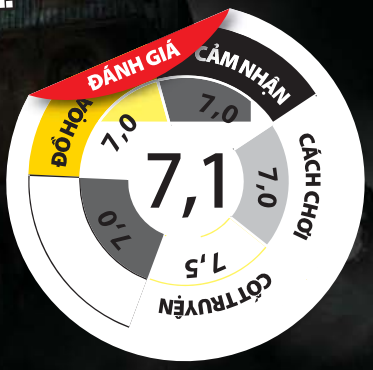
PHẠM LÊ

BLACK MIRROR III

Gương đen huyền bí

MATURE 17+ CONTENT RATED BY ESRB

Trong phiên bản này bạn sẽ đóng vai một thành viên trong tổ điều tra thu thập các chứng cứ để phá những vụ án hóc búa.



Người chơi phải mất bảy năm để chờ đợi phiên bản thứ hai xuất hiện, nhưng đối với phần ba con số chỉ là một. Nhân vật theo chúng ta trong suốt chặng hành trình này vẫn là anh chàng mang tên Darren Michaels, mà lần này còn có thể được biết đến với cái tên Adrian. Anh chàng này khiến chúng ta liên tưởng đến các nhân vật trong dòng game Silent Hill. Bởi số phận của nhân vật chính gần như gắn với những bí ẩn bên cạnh lâu đài nằm ở Willow Creek và dòng họ Gordons.

Tai bay vạ gió

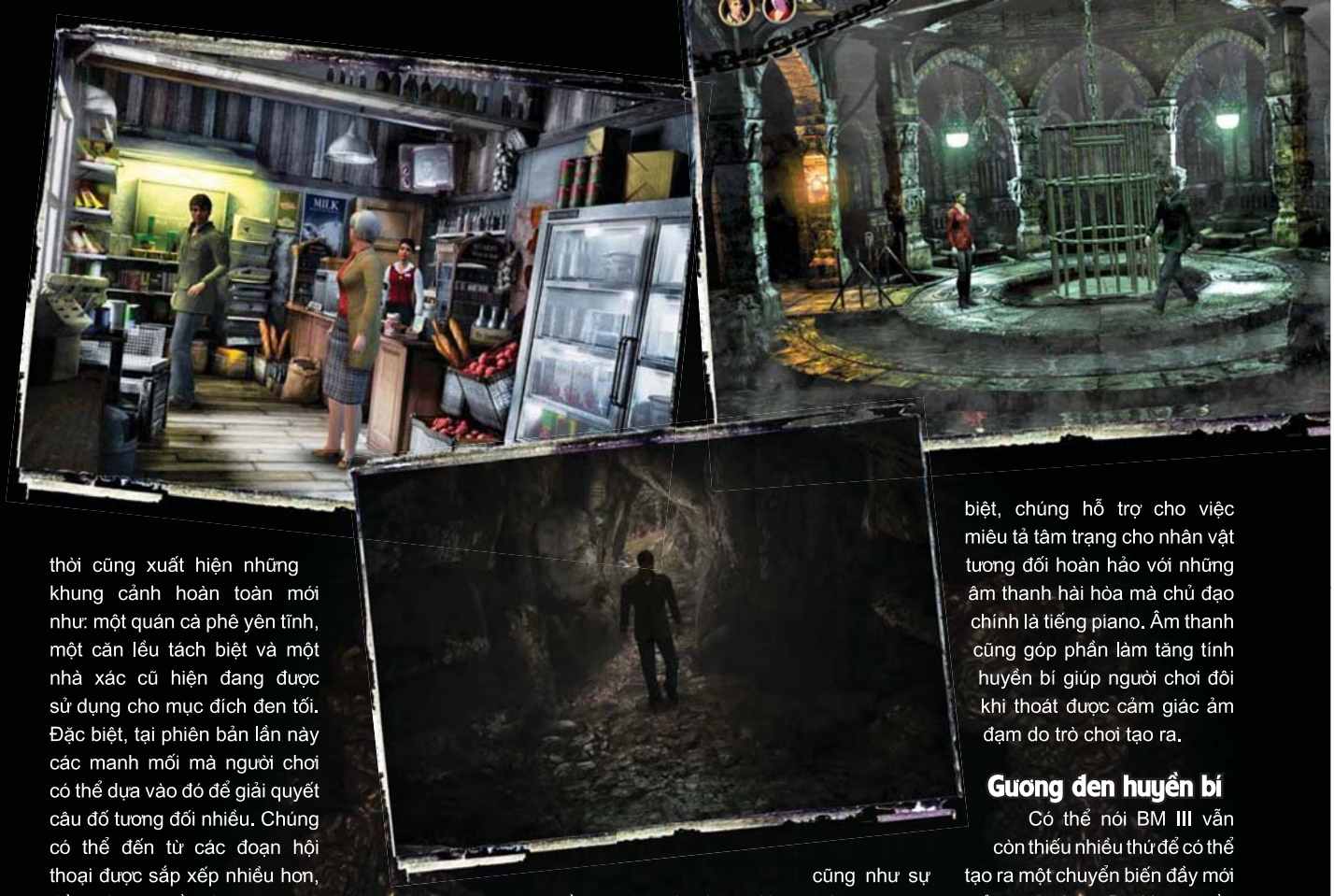
Chỉ có thời gian ngắn trước đây, Darren Michaels là một nhân viên bán hàng tại một thị trấn yên tĩnh tại một vùng quê thuộc nước Anh. Tuy không có nhiều điều dễ chịu nhưng cuộc sống cũng không đến nỗi quá tệ. Còn bây giờ anh trở thành tội phạm bị tình nghi thực hiện một tội ác nghiêm trọng. Đột nhiên, có một người lạ mặt bảo lãnh cho mình, Darren cũng rất muốn biết đó là ai nhưng thời gian không cho phép. Việc anh cần làm nhất lúc này là tìm ra manh mối chứng minh mình vô tội. Tuy nhiên, chúng không hề đơn giản chút nào, bởi giới hạn về thời gian và những bí ẩn liên tục tìm đến với nhân vật chính.

Cũ mới đan xen

Dù đa số khung cảnh trong trò chơi trở lại rất nhiều nơi quen thuộc trong phiên bản hai nhưng người chơi sẽ không thể bắt gặp bất kì khung cảnh nào giống hoàn toàn phiên bản cũ. Bạn sẽ thấy những nơi yêu thích như ngọn hải đăng bị bỏ rơi, tàn tích học viện, và Gordon's Palace Hotel. Đồng

BLACK MIRROR III	
PHÁT HÀNH	Viva Media, LLC
PHÁT TRIỂN	DTP Entertainment
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	2011
ESRB (TUỔI)	Mature

CẤU HÌNH TỐI THIỂU:
- HĐH: Windows XP/Vista/7
- CPU: P4 1,4 GHz Intel Dual-Core hoặc hơn.
- RAM: 1 GB (XP), 2GB (Vista/7)
- HDD: 6 GB
- VGA: 128 MB như ATI Radeon 9800 hoặc NVidia GeForce 6800.



thời cũng xuất hiện những khung cảnh hoàn toàn mới như: một quán cà phê yên tĩnh, một căn lều tách biệt và một nhà xác cũ hiện đang được sử dụng cho mục đích đen tối. Đặc biệt, tại phiên bản lần này các manh mối mà người chơi có thể dựa vào đó để giải quyết câu đố tương đối nhiều. Chúng có thể đến từ các đoạn hội thoại được sắp xếp nhiều hơn, đồng thời truyền đạt tới người chơi thông qua rất nhiều nhân vật phụ. Thêm vào đó, người chơi sẽ dựa vào những ghi chú của nhân vật hay đơn giản là các vật được thu thập rải rác trong các phân đoạn. Bạn sẽ được cung cấp góc nhìn người thứ 3 trong trò chơi nên rất tiện cho việc quan sát bao quát.

Các khung cảnh trong trò chơi chưa chuyển hẳn qua các khung cảnh 3D. Tuy nhiên, người chơi sẽ được thấy các chi tiết được thiết kế tốt hơn phiên bản cũ. Nhưng có lẽ do trò chơi chú trọng đến các chi tiết huyền bí nên các khung cảnh thường thiên về những mảng tối khiến đôi lúc gây khó khăn cho công việc tìm kiếm đồ vật. Với khung cảnh màu xám làm chủ đạo, các đám mây che phủ không ngừng lăn trên bầu trời ảm đạm, đôi khi kèm theo các trận mưa. Nó khiến người chơi thật sự ấn tượng với thời tiết được miêu tả khá tốt trong thể loại game phiêu lưu, đồng thời cũng phần nào giúp người cảm nhận được thời tiết ảm đạm ở vùng quê nước Anh. Khung cảnh cũng góp phần hù dọa người chơi khá hiệu quả làm phần nào tăng thêm cảm giác mới lạ trong một tựa trò chơi phiêu lưu có pha thêm một chút yếu tố kinh dị. Chẳng hạn, nghĩa trang sẽ không thật sự đáng sợ vào ban ngày nhưng có thể với tình huống trong BM III bạn sẽ phải suy nghĩ lại.

Yếu tố phiêu lưu

Giao diện tương tác trỏ và nhấn được thiết kế khá trực quan và thân thiện, những động tác nhấp chuột để tương tác hoàn toàn phù hợp với ngữ cảnh. Các điểm cần khám phá trong một khoảng không gian thường xuất hiện khá nhiều thế nên trò chơi sẽ có phím hỗ trợ để giúp người chơi biết công việc cần làm. Tuy nhiên, những hỗ trợ này thường chỉ mang tính tương đối nhằm tránh phá vỡ hứng thú tìm tòi của người chơi. Mặt khác, do xuất hiện khá nhiều đồ vật nên những thứ đã hoàn thành nhiệm vụ và không còn dùng đến nữa sẽ tự động biến mất nhằm tránh tình trạng làm cho người chơi bị rối. Các câu đố được thiết kế khá hợp lý và mang nhiều cấp độ khác nhau về cả độ khó cũng như sự đa dạng. Người chơi sẽ gặp những câu đố quen thuộc như: nối các đoạn dây với nhau, thoát khỏi phòng bị khóa hay với các câu hỏi có cấp độ cao hơn với yêu cầu về tính logic. Các nhân vật phụ trong trò chơi cũng sẽ khiến bạn cảm thấy mới mẻ bởi nhân vật chính của chúng ta có rất nhiều kẻ thù và bạn bè trong trò chơi. Điều đáng nói là tâm trạng hay hành động của các nhân vật này đôi khi thay đổi hoàn toàn và rất đột ngột khiến người chơi có cảm giác khá giống đời thực. Ngay cả những người được coi là bạn vẫn có thể quay lưng lại với nhân vật chính, giống như bà Lady Victoria.

Lạm dụng sự ảm đạm

Đồ họa ngoài việc được thiết kế khá tối như đã nói ở trên thì các phần còn lại vẫn nằm ở mức chấp nhận được, dù so với mặt bằng chung của các tựa game phiêu lưu trong thời điểm hiện tại thì BM III vẫn còn thua kém đôi chút. Phần phát âm của các nhân vật thiết kế chưa được tốt cho lắm nhưng bù lại hiệu ứng âm thanh rất phù hợp với hoàn cảnh. Đặc biệt, chúng hỗ trợ cho việc miêu tả tâm trạng cho nhân vật tương đối hoàn hảo với những âm thanh hài hòa mà chủ đạo chính là tiếng piano. Âm thanh cũng góp phần làm tăng tính huyền bí giúp người chơi đôi khi thoát được cảm giác ảm đạm do trò chơi tạo ra.

Gương đen huyền bí

Có thể nói BM III vẫn còn thiếu nhiều thứ để có thể tạo ra một chuyển biến đầy mới mẻ và táo bạo. Dù không cần quá nhiều sự liên kết với phiên bản đầu nhưng BM III vẫn tạo ra cảm giác chưa thật sự tốt với những người chơi mới. Đồng thời, trò chơi vẫn chưa có "độ chín" cần thiết trong khâu thiết kế. Phần tốt nhất mà trò chơi làm được chính là những câu đố, điều đó còn quá ít so với mong đợi của các fan hâm mộ. Thế nhưng nếu bạn muốn biết liệu lời nguyền của Gordons có bị phá vỡ? Hay nhân vật Darren có thể thoát khỏi những cáo buộc bất lợi cho mình? Thì lời giải cho các câu hỏi trên sẽ được giải đáp khi bạn tham gia vào trò chơi. Chỉ có điều bạn nên biết: "Gương đen thường không nhìn xa được".

DUỆ LONG

ƯU
• Âm nhạc miêu tả tâm trạng. • Cốt truyện được đầu tư tốt. • Câu đố đa dạng
KHUYẾT
• Chưa thật sự thuyết phục người chơi. • Khung cảnh còn tối.

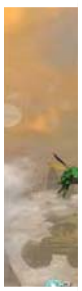
"NHỮNG THIẾU SÓT TRONG LỐI CHƠI KHIẾN CHO ẤN TƯỢNG BAN ĐẦU VỀ VẺ ĐẸP LUNG LINH CỦA YAR'S REVENGE NHANH CHÓNG TAN BIẾN..."

YAR'S REVENGE
TỘC YAR PHẢN CÔNG

Nếu "sự nghiệp" chơi game của bạn bắt đầu vào những năm 1970-1985, hẳn cái tên Yar's Revenge (YR) sẽ gợi lại cho bạn nhiều kỉ niệm khó quên. Phát hành năm 1981, YR là một trong những tựa game bán chạy nhất trên hệ máy 2600 của Atari, tuy có lối chơi rất đơn giản nhưng sức hút của YR lúc bấy giờ vô cùng lớn, đến nỗi nhiều người cảm mến tựa game đã đặt cho nó một cái tên rất dễ thương: "game bắn ruồi". Trái với sản phẩm gốc, phiên bản 2011 của YR do hãng KillSpace chịu trách nhiệm phát triển lại mang sắc thái hoàn toàn khác lạ do họ có nguyện vọng hồi sinh tựa game này với một diện mạo phá cách và mới mẻ. Phần nhìn trông bóng bẩy hơn với đồ họa 3D đi kèm nhiều họa tiết đẹp mắt, quan trọng nhất là tạo hình nhân vật chính không còn là những điểm ảnh màu sắc mờ nhạt nữa, thay vào đó là anh hùng của chủng tộc Yar trong dáng vóc một nữ chiến binh trẻ đẹp, khoác lên mình bộ giáp lấy cảm hứng từ hình ảnh con ong với 2 cách có sọc đen vàng nổi bật và 4 tay cầm súng rất linh hoạt. Phong cách thiết kế và lối chơi của YR là một sự lai tạp giữa Panzer Dragoon của Sega và Star Fox của Nintendo, có thể đây là một ý tưởng kết hợp thú vị nhưng thật đáng buồn vì kết quả sẽ khiến bạn mau chóng nản chí sau vài màn chơi và nhiều người sẽ còn thất vọng hơn khi tựa game yêu quý của họ xưa kia lại thay đổi theo chiều hướng xấu như thế này.

Đồ họa của YR sẽ cuốn hút bạn ngay từ những khoảnh khắc đầu tiên bước chân vào thế giới trong game và đó cũng là điểm đặc biệt nhất của phiên bản 2011 này. Lấy cảm hứng từ phong cách hoạt hình Anime Nhật Bản nên nhân vật và các màn chơi được dựng lên với độ bóng bẩy và màu sắc khá bắt mắt. Từ môi trường ngoại cảnh, các loại quái vật, những cỗ máy nhả đạn như mưa cho đến hiệu ứng anh sáng và giao diện người dùng, tất cả sẽ làm bạn hài lòng. Tuy vẫn còn nhiều lớp vân phủ bề mặt bị lỗi xuất hiện trong quá trình chơi nhưng do nhịp game diễn ra khá nhanh nên chúng sẽ không ảnh hưởng nhiều đến trải nghiệm của bạn. Nhạc nền không nhiều và chất lượng cũng khá tệ, chúng sẽ không để lại bất cứ ấn tượng gì đặc biệt ngay sau khi màn chơi khép lại. Tóm lại điểm nhấn đáng chú ý nhất của YR chính là thế giới được tạo nên từ trí tưởng tượng phong phú sẽ hấp dẫn bạn từ đầu đến cuối và xứng đáng nhận được những lời khen thưởng và khích lệ.

Nếu những yếu tố khác của game cũng mạnh như phần thiết kế thì quá tuyệt. Thật không may, lối chơi YR lại sao chép phong cách của những game nổi tiếng khác mà không thực sự hiểu đặc tính nào sẽ phù hợp nhất cho mình. Đầu tiên bạn sẽ cảm thấy khó chịu bởi cơ chế điều khiển không thật sự hiệu quả. Trong hầu hết các game thuộc thể loại này, hồng tâm thường được cố định với hướng

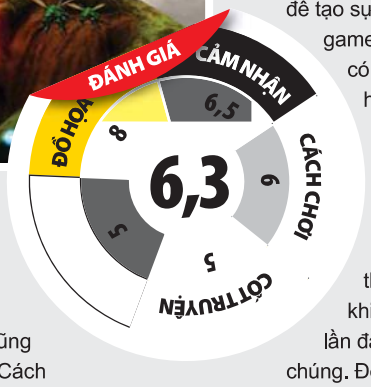


YAR'S REVENGE

PHÁT TRIỂN	Killspace Entertainment
PHÁT HÀNH	Atari
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	13/04/2011
TUỔI (ESRB)	Everyone 10+
HỆ MÁY	PC

CẤU HÌNH TỐI THIỂU

- CPU: Core 2 Duo 2Ghz
- RAM 1 GB (XP), 2GB (Vista, 7)
- Geforce 7300GT+, ATI HD2600+
- 600MB đĩa cứng
- XP / Vista / 7



khi sử dụng nó, thậm chí khó chịu khi đang phải đối phó với số lượng rất đông quân địch trên màn hình.

Thiết kế của màn chơi cũng có quá nhiều thứ không ổn. Cách đa số kẻ địch xuất hiện rất vô thưởng vô phạt, nhiều lần bạn bị kéo sang một cảnh khác trong khi chưa kịp hiểu mình đã tấn công thứ gì ở cảnh trước hoặc bị trúng đạn mà không biết kẻ địch tấn công từ đâu cho đến khi phát hiện ra chúng bắn xuyên tường hay đang mắc kẹt nửa thân người trong vách đá. Tiếp theo bạn sẽ cảm thấy rất ức chế do vũ khí chính khá yếu, chẳng hạn dùng railgun để hạ những kẻ địch trang bị pháo là rất khó, trong khi các tuyệt chiêu của bạn lại vấp phải giới hạn khắt khe về số lượng lẫn thời gian tái sử dụng. Kết quả là bạn sẽ bỏ sót rất nhiều kẻ địch trong màn chơi, nhưng may thay game không bắt buộc bạn phải đuổi tận sát tuyệt tất cả mọi thứ trừ phi bạn muốn "đua top" với bạn bè về điểm số trên bảng xếp hạng. Vì thế bạn chỉ cần tập trung vào việc né đạn, tấn công và sống sót cho đến khi đối mặt với những con trùm ở cuối màn. Đừng quá cố gắng hạ gục và tránh mọi thứ cùng một lúc vì điều đó càng về sau gần như là không thể do rất khó vừa nhắm mục tiêu vừa điều khiển nhân vật một cách chính xác với quá nhiều thứ đang xảy ra xung quanh bạn.

Vấn đề nghiêm trọng nhất của YR là sự nhàm chán. Thể loại hành động tuyến tính như YR thường được thiết kế để tạo sự thích thú, ly kỳ cho game thủ. Màn chơi phải có cấu trúc vững chắc, hệ thống chướng ngại vật, vị trí kẻ địch, những thử thách bất ngờ phải được bố trí hợp lý để làm diễn biến trò chơi thêm thú vị ngay cả khi đó không phải là lần đầu bạn trải nghiệm chúng. Đối với phiên bản 2011 lại khác, bạn sẽ cảm thấy thật vô vị khi chu du qua các màn chơi của YR dù rằng chúng tuyệt đẹp. Các yếu tố trong màn chơi ít khi thay đổi, sau khi vừa bay qua một địa điểm nào đó bạn sẽ khó định hình được bạn bay qua thứ gì hay vật gì, vì không có chi tiết nào thật sự đáng nhớ và tạo ấn tượng sâu với người chơi. Các trận đấu trùm cũng không khiến tình hình khá hơn khi hành vi của các con trùm lặp lại theo chu kì nhất định, rất dễ đoán và đôi khi vì thế mà màn chơi kết thúc trong sự nhạt nhẽo.

Thật lãng phí khi YR có ý tưởng tốt, đồ họa đẹp và nhất là cả một tựa game kinh điển làm tiền đề nhưng khi tất cả các yếu tố đó đứng cạnh nhau lại tạo nên một YR mờ nhạt và thiếu điểm nhấn. Hãng phát triển đã nỗ lực rất nhiều để tạo ra thế giới hoàn mỹ, lung linh, sống động, nhưng lại thiếu đi sự chặt chẽ trong việc xây dựng cấu trúc màn chơi và cơ chế điều khiển, 2 yếu tố quan trọng nhất đã đem lại thành công vang dội cho phiên bản tiền nhiệm năm 1981. Có thể nói YR là một thương phẩm có vẻ đẹp đáng ngưỡng mộ nhưng nét đẹp đó không đủ để giữ chân mọi người vì sau cùng lối chơi tốt mới là yếu tố then chốt quyết định thành công của một tựa game.

HOÀNG KHÁNH

chuyển động của nhân vật. Nhưng trong YR thì cả 2 yếu tố trên bị tách ra: chuyển động bằng bán phím trong khi chuột sẽ đảm nhận thao tác nhắm bắn. Tệ hơn nếu bạn chơi bằng tay cầm Xbox 360 cho Windows, di chuyển và bắn được gán cho 2 cần analog, các chức năng khác như chọn loại vũ khí, tên lửa hay xoay người né đạn đều dồn các các nút trigger dễ gây nhầm lẫn. Hệ thống định vị mục tiêu có thể điều chỉnh được nhưng bạn sẽ cảm thấy không tự nhiên

ƯU

» Đồ họa đẹp.

KHUYẾT

» Cơ chế khiển gây nhiều bất tiện.
» Nội dung màn chơi quá lê thê.
» Không có phần chơi mạng.
» Thể loại kẻ địch quá ít.

Battle vs Chess
Cờ Vua Sinh Tử

Cho dù là một vấn đề rất đỗi quen thuộc nhưng khi được trải nghiệm chúng ở một hoàn cảnh mới hẳn sẽ thú vị hơn rất nhiều.

Nếu bạn nói chưa từng chơi qua một ván cờ vua nào thì chắc chắn sẽ khiến nhiều người bất ngờ. Tuy nhiên, họ sẽ càng bất ngờ hơn nếu bạn nói chưa từng biết gì về môn cờ này. Có thể cờ vua là một môn thể thao trí tuệ nên chúng thường tạo cảm giác nhàm chán và rất khó giữ chân những ai thiếu sự kiên nhẫn. Thế nhưng sự hấp dẫn đến từ một ván cờ thì không phải môn thể thao nào cũng mang tới được. Và lần này tính hấp dẫn càng tăng cao hơn khi mà ván cờ đã biến đổi hoàn toàn trong Battle vs Chess.

Hơi thở cuộc sống

Từ những quân cờ vô tri vô giác qua bàn tay nhào nặn của TopWare đã trở thành một đội quân sống động với rất nhiều chi tiết đẹp mắt. Chúng tạo cho người chơi cảm giác như đang tham gia vào một tựa game chiến thuật hay nhập vai chứ không phải trò chơi đánh cờ thông thường. Ngoài ra, để giữ chân các game thủ nán lại lâu hơn, Battle vs Chess còn bổ sung nhiều điều đặc biệt khác. Mà ấn tượng đầu tiên chính là bàn cờ ngoài việc được thể hiện bằng các ô trắng đen khá giản dị như thông thường, giờ đây sẽ được trang trí thêm phần ngoại cảnh đầy ấn tượng. Với những khung cảnh như: dung nham nóng chảy hay hình ảnh chiếc cầu bắc qua hai bên bờ đầy thơ mộng. Tất cả chúng đều góp phần làm tăng thêm sự hấp dẫn tại các màn chơi, đáng tiếc là sự đa dạng của chúng chưa thật sự cao khi mà khung cảnh chỉ xoay quanh 5-6 nơi cố định.

Nhất nghệ tinh

Thực tế khi làm xuất sắc một công việc duy nhất bao giờ cũng mang đến hiệu quả nhiều hơn khi bạn biết nhiều việc nhưng cái nào làm cũng dở. Đối với Battle vs Chess cũng vậy, trò chơi có hai phần chơi khá thú vị trong mục Battlegrounds là: Duel và Slasher. Ở hai phần này bạn sẽ tham gia vào hai hình thức tham gia hoàn toàn khác nhau. Tuy nhiên, chúng có một điểm chung là không hề chịu sự chi phối của luật cờ vua. Chẳng hạn, như mục chơi Duel các quân cờ vẫn di chuyển theo luật nhưng khi bạn hay đối phương ăn quân cờ của nhau thì đấu trường sẽ chuyển thành một cuộc đấu tay đôi. Lúc này, chiến thắng được quyết định dựa vào đôi mắt và tốc độ gõ phím của người chơi, với cách thể hiện khá giống một tựa trò chơi "dance". Nếu muốn, bạn có thể hoàn tất cả màn

BATTLE VS CHESS

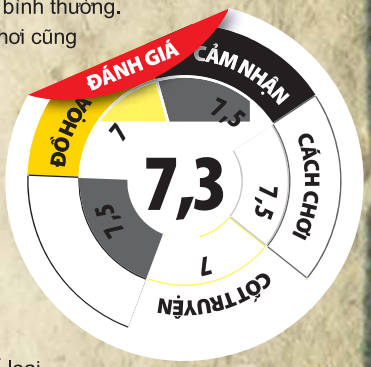
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH TỐI THIỂU	
SouthPeak Games			
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 2.5GHz
TopWare Interactive		RAM	512MB
THỂ LOẠI		VGA	128MB (hỗ trợ Pixel Shader 3.0)
Chiến lược			
NGÀY PHÁT HÀNH	24/05/2011		
ESRB (TUỔI)	Teen	OS	XP/Vista

chơi ở mục này chỉ với một quân cờ nhưng bạn nên nhớ để làm được điều này đồng nghĩa với việc chỉ xảy ra sai sót từ một đến hai phím trong toàn bộ quá trình, một công việc không hề đơn giản chút nào. Cái tên Slasher rất phù hợp với mục chơi này bởi nó mang nặng yếu tố hành động, khi mà bạn là người tham gia trực tiếp trên chiến trường với một nhóm quân. Đồng thời phải dùng kĩ năng của mình diệt càng nhanh và càng nhiều quân địch càng tốt, trước khi chúng "làm gỏi" bạn.

Chuyên nghiệp hay hứa mua?

Quả thật ngay cả với chuyên ngành của mình, Battle vs Chess cũng gặp khá nhiều rắc rối bởi trình độ của đối thủ máy chưa thật sự cao, ngay cả đối với những người mới tập chơi. Chính vấn đề này cộng với việc không hỗ trợ khả năng điều chỉnh độ khó khiến bạn rất dễ rơi vào sự nhàm chán khi liên tục đánh đâu thắng đó. May mắn là trò chơi có bổ sung mục chơi mạng nên bạn có thể gặp nhiều thử thách hơn khi được đấu trí với các cao thủ khác. Dù các mục mới được bổ sung mang lại sự đa dạng cho toàn bộ trò chơi nhưng thật sự chúng được thiết kế chưa tốt cho lắm. Nhất là tại mục Slasher chỉ với quân Hậu bạn có thể dễ dàng kết thúc ván đấu nếu tìm được cách tiếp cận Vua trong từ 3-4 nước cờ.

Tuy nhiên, ngoài những khuyết điểm trên trò chơi cũng có những mặt mạnh riêng. Điển hình là một thư viện giới thiệu về các quân cờ cũng như một số luật lệ cơ bản mà người chơi cần nắm. Ngoài ra, sự cải tiến độc đáo với môi trường 3D sống động và hình ảnh những quân cờ chiến đấu đẹp mắt chắc chắn sẽ làm bạn thấy thích thú hơn việc phải tham gia một ván cờ trong khung cảnh bình thường.



Âm thanh trong trò chơi cũng được thiết kế khá tốt, bạn có thể nghe được cả tiếng bước chân khi nhân vật tượng trưng cho quân cờ di chuyển, tiếng binh khi va chạm trong các cuộc giao tranh… Có thể nói trong thời gian ông vua của thể loại này là Chessmaster vẫn còn im hơi lặng tiếng thì Battle vs Chess có thể xem là một cứu cánh với các tay chơi chuyên nghiệp. Còn đối với những người chơi nghiệp dư thì trò chơi vẫn có nhiều nét thú vị riêng, bởi chúng có thể phần nào giúp bạn rút ngắn khoảng cách với một môn cờ đầy thử thách mà trước đây rất ít khi bạn dám đụng tới.

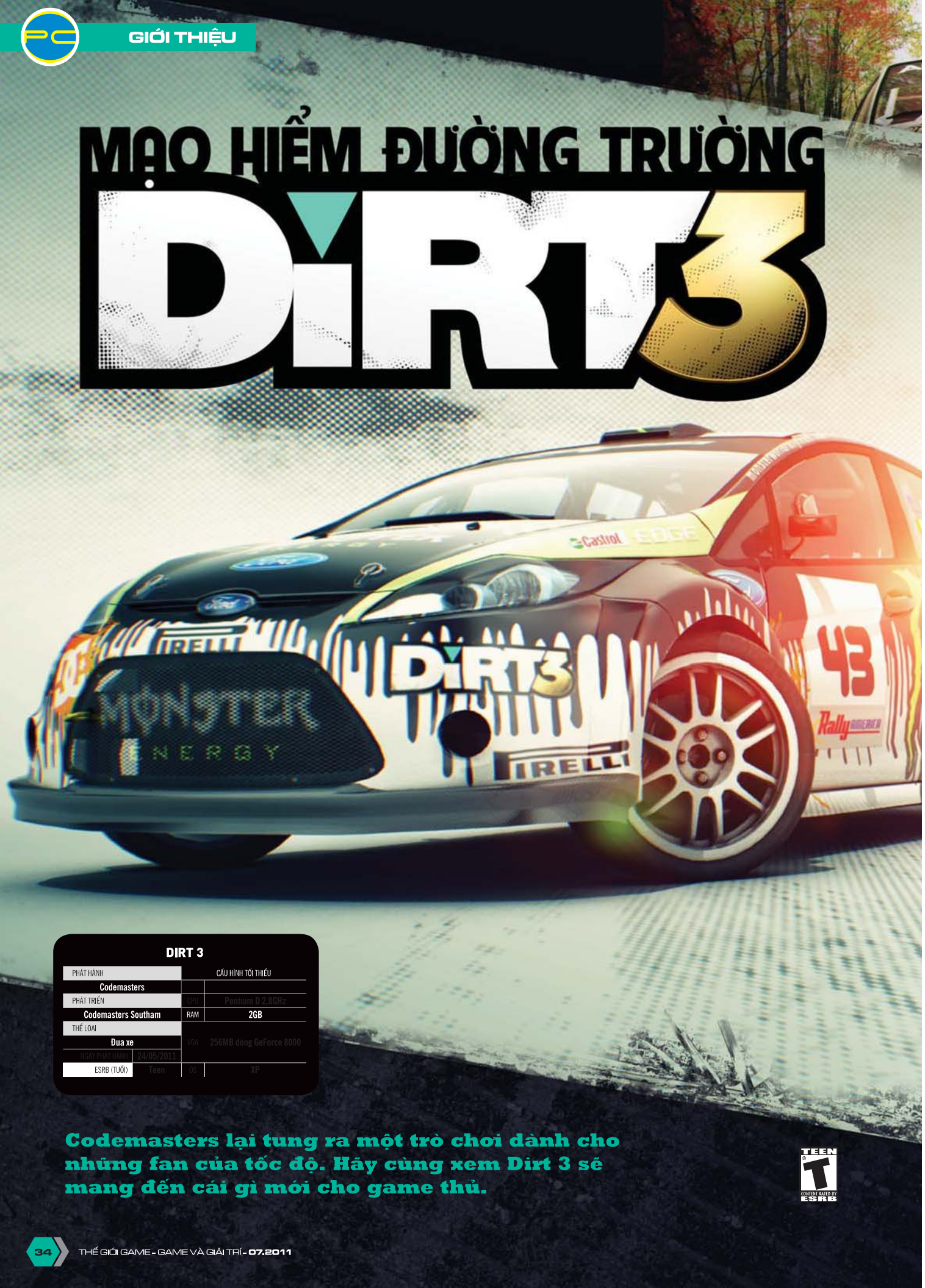
QUỲNH ANH

ƯU:
- Nhiều mục chơi.
- Âm thanh khá.

KHUYẾT:
- AI kém.
- Một số mục chơi còn thiếu "chất".

MẠO HIỂM ĐƯỜNG TRƯỜNG

DIRT 3



DIRT 3

PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH TỐI THIỂU	
Codemasters			
PHÁT TRIỂN		CPU	Pentium D 2,8GHz
Codemasters Southam		RAM	2GB
THỂ LOẠI			
Đua xe		VGA	256MB dòng GeForce 8000
NGÀY PHÁT HÀNH	24/05/2011		
ESRB (TUỔI)	Teen	OS	XP

Codemasters lại tung ra một trò chơi dành cho những fan của tốc độ. Hãy cùng xem Dirt 3 sẽ mang đến cái gì mới cho game thủ.

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Dirt 3 là phiên bản mới nhất của tựa game đua xe đường trường (Rally) nổi tiếng của hãng Codemasters vừa được phát hành cuối tháng 5/2011. Thuộc thể loại đua xe mô phỏng, Dirt 3 sẽ đưa người chơi vào sau tay lái của những cỗ xe đỉnh cao và đến với những cung đường tại nhiều nơi trên thế giới, tranh tài cùng nhiều đối thủ để giành lấy vinh quang về mình.

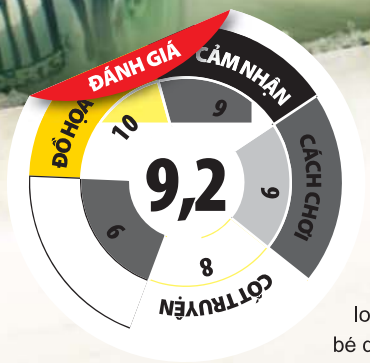
THAY ĐỔI LỐI CHƠI

Lối chơi của Dirt 3 có khá nhiều thay đổi so với những người tiền nhiệm. Tiền tệ hoàn toàn bị loại khỏi game, thay vào đó là một hệ thống "danh tiếng" sẽ tăng dần sau mỗi vòng đua mà người chơi tham dự, cho phép mở khóa các loại xe mới, đường đua mới, và khi đạt đến mức độ nào đó, game thủ sẽ nhận được lời mời chào từ những đội đua danh tiếng để tiếp tục kéo dài bảng thành tích của mình. Bạn sẽ không mất tí thời gian nào để chăm chút cho vẻ ngoài của chiếc xe mình sử dụng, mà thay vào đó, game chỉ cung cấp khả năng tinh chỉnh các tính năng cơ bản như độ cao gầm, độ cân bằng, khả năng bẻ lái… trước mỗi vòng đua để người chơi lựa chọn thiết lập phù hợp nhất cho đường đua sắp tới. Những đường đua trong game cũng thay đổi rất nhiều khi không còn là những cung đường hẹp và cực kì dài, mà được thay bằng những đường đua khá rộng rãi chỉ mất khoảng 2 phút để hoàn tất. Điều này giúp người chơi tránh được những sai lầm do mệt mỏi trong những chặng đua dài, nhưng đồng thời cũng khiến nhiều fan của dòng game từ phiên bản đầu tiên không hài lòng do làm ý nghĩa "đua đường trường" của game trở nên mờ nhạt hẳn.

Là một game hàng đầu trong thể loại mô phỏng, nhưng Dirt 3 cũng có thể là một game dành cho những "tay mơ". Với ba độ khó Casual, Intermediate, Advanced và nhiều tùy chỉnh về các tính năng hỗ trợ dành cho game thủ, ngay cả những ai chỉ quen với chế độ đua arcade cũng có thể tham gia vào Dirt 3 nhờ vào cấp độ Casual, trong đó người chơi chỉ việc bẻ lái, còn mọi thứ khác được trao cho game tự quản lý. Nhưng cái hay của game mô phỏng nằm ở việc nó mang lại cảm giác như đang được tự tay điều khiển những cỗ máy thực sự ngoài đời thực, nên hai cấp bậc Intermediate và Advanced chính là dành cho những game thủ hạng nặng của thể loại này. Ở hai mức độ này, người chơi sẽ phải tự điều khiển những con chiến mã bất kham của mình trên mọi đường đua, và chỉ một giây chậm trễ có thể khiến người chơi lao thẳng xuống hồ hoặc va vào các chướng ngại và trả giá đắt cho những sai sót đó. Thật may là game có cung cấp tính năng Rewind với số lần hạn chế, cho phép người chơi có thể đảo lui thời gian để sửa chữa những sai lầm của mình.

DỄ DÀNG LÁI "LỤA"

Ba mục chơi chính của Dirt 3 là Tour, Single Player và Multiplayer, trong đó mục chơi Tour cho phép người chơi vượt qua bốn mùa giải với tổng cộng khoảng 100 đường đua khác nhau gồm nhiều thể loại như đua tính giờ, đường trường hay drift. Cuối mỗi giải đua, người chơi sẽ có cơ hội tham dự vào cuộc tranh tài tay đôi với một tay đua khác qua những đường đua dành riêng cho mỗi người, được thiết kế đặc biệt với một vài vị trí giao nhau, người chiến thắng sẽ là người hoàn tất chặng đường của mình nhanh hơn và phong cách hơn. Singleplayer chỉ gồm hai kiểu chơi đơn giản cho phép người chơi nhanh chóng "nhảy" vào những đường đua đã được unlock,còn mục chơi mạng hỗ trợ tối đa 8 người tham dự. Những cuộc đua trong phần chơi mạng khá thú vị bởi các thiết lập "không giống ai" của nó đi kèm với sự vui nhộn khi có những tay đua thực sự cùng tranh tài. Tuy nhiên, ngôi sao của Dirt 3 chính là Ken Block với môn thể thao Gymkhana do anh mang lại, trong đó người chơi phải biểu diễn khả năng… mài mòn bánh xe của mình trên các trường đua đầy chướng ngại vật. Do các trường đua này thường là những khu vực rộng với đường đua được bố trí ngẫu nhiên, nên việc lựa chọn đường chạy cũng là một thử thách nho nhỏ. Sau khi đã tìm được đường đua lý tưởng cho mình, bằng việc thực hiện những pha xoay vòng, trượt bánh, bẻ cua với tốc độ cao để hoàn tất đường đua, người chơi sẽ chính thức cảm nhận được độ khó của Gymkhana. Những chiếc xe được cung cấp cho chế độ đua này được tinh chỉnh để dễ dàng thực hiện thao tác trượt bánh hơn bình thường, nhưng để hoàn tất đường đua mà không mất một phụ tùng nào trên đường chạy là một điều rất khó khăn không chỉ bởi bản chất Dirt 3 là một game mô phỏng, mà còn bởi những chướng ngại đến từ đường đua. Tuy nhiên, nếu có thể vượt qua được giai đoạn làm quen với chế độ này, bạn sẽ cảm thấy mình là một tay lái lụa chả kém gì Ken Block



LƯỚT CÙNG CẢNH ĐẸP

Là phiên bản mới nhất trong cả dòng game, Dirt 3 dễ dàng giành lấy danh hiệu game có đồ họa tốt nhất về mình. Người chơi sẽ được trải nghiệm qua rất nhiều loại xe, từ những chiếc buggy nhỏ bé dành riêng cho những đường đua xóc nảy cho đến những cỗ xe "khủng" của thế kỷ 21 và cả ngược thời gian về với những cỗ máy của những năm 80, tất cả đều được tái hiện chân thực đến từng chi tiết. Những vệt nước trên kính chắn gió trong những con mưa, bùn đất hai bên thân xe chỉ là món khai vị trong phần hình ảnh, trong khi bữa chính là những vụ va chạm và hiệu ứng vật lý được áp dụng lên cỗ xe của bạn. Tất cả các loại xe trong game đều có thể hư hỏng sau những vụ va chạm, và nếu không cẩn thận để xe hỏng nặng hay lao thẳng xuống vực, người chơi chỉ có thể khởi động lại màn đua từ đầu. Ngoài ra, Dirt 3 không chỉ thử thách người chơi bằng tính năng mô phỏng lái xe chân thực, mà các hiệu ứng thời tiết cũng xuất hiện trong game góp phần "làm khó" người chơi với vẻ đẹp của nó. Những vũng nước đọng trong con mưa sẽ bắn tung tóe mỗi khi những cỗ xe lướt qua với tốc độ cao, hay những trận mưa tuyết phủ kín màn hình có thể khiến người chơi phải vượt qua những cung đường trắng xóa trong điều kiện tầm nhìn hạn chế, và nhất là khi kết hợp với màn đêm của game thì việc vượt qua những cung đường gồ ghề trong game càng trở nên khó khăn hơn bao giờ hết.

Những cuộc đua của người chơi sẽ diễn ra tại nhiều quốc gia trên thế giới, trong đó có Kenya, Mỹ, Na Uy, Phần Lan và một vài cái tên khác. Bạn có thể dễ dàng nhận thấy đặc trưng của từng địa điểm, như các khu nhà gỗ tại Kenya hay những cánh rừng rậm vùng Michigan… tất cả được dựng nên một cách chân thực dưới sức mạnh của engine EGO của chính Codemasters, từng được sử dụng trong nhiều game Colin McRae trước đó cũng như hai phiên bản Operation Flashpoint khá thành công. Riêng phần nhạc nền của game không xuất hiện trong các cuộc đua mà chỉ có trong các menu hoặc khi bạn xem lại các đoạn playback của mình, có lẽ để dành "đất" cho tiếng gầm rú của động cơ hay tiếng huýt sáo cổ vũ của khán giả trong các đường đua chính thức. Dirt 3 còn hỗ trợ khả năng tải video lên youtube để người chơi có thể chia sẻ thành tích của mình với mọi người nhưng bị giới hạn ở mức… 30 giây cho 1 đoạn phim, do đó việc "khoe" những cú xoay 360 độ điệu nghệ trong Gymkhana hoàn toàn không thành vấn đề, nhưng bạn không thể cho cả thế giới thấy được cả một chặng đua hoàn hảo của mình, trong khi game còn không hỗ trợ việc lưu lại các đoạn replay sau các cuộc đua.

Với một nền đồ họa và âm thanh tuyệt vời đi kèm những cuộc đua gay cấn trong tiếng gầm rú của động cơ cùng một kiểu chơi mới đầy thử thách, Dirt 3 chính là chướng ngại mới trong con đường chinh phục tốc độ của game thủ. Bất kể bạn là một "tay lái lụa" hay một kẻ chưa từng chạm tay vào một game đua xe nào, Dirt 3 vẫn là một lựa chọn tuyệt vời để bắt đầu cho cuộc chơi mới của bạn.

PHẠM LÊ

ƯU:
- **Đồ họa và âm thanh tuyệt vời.**
- **Gymkhana thử thách.**

KHUYẾT:
- **Tính năng upload video hạn chế.**
- **Đường đua quá ngắn.**

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF THE KINGS

PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH TỐI THIỂU	
CD Projekt			
PHÁT TRIỂN		CPU	C2D 2,2GHz
CD Projekt Red studio		RAM	1GB
THỂ LOẠI		VGA	212MB 8800GT
Nhập vai			
NGÀY PHÁT HÀNH	17/05/2011		
ESRB (TUỔI)	Everyone	OS	XP/Vista/7

THE WITCHER 2
ASSASSINS OF KINGS
Cuộc chiến của Geralt

Người chơi sẽ mất rất nhiều thời gian để có thể tận mắt thưởng thức khoảng 150 phút phim cắt cảnh và... 16 cái kết của game

Kể từ khi The Witcher ra mắt vào năm 2007, chúng ta có thể xem Geralt xứ Rivia là một hiện tượng lạ của làng game. Trong khi những nhân vật anh hùng của chúng ta luôn là những anh chàng bảnh trai, tốt bụng, trắc ẩn và vị tha, thì Geralt lại hoàn toàn khác. Gã thợ săn quái vật sẵn sàng giúp đỡ bất cứ ai làm bất cứ việc gì, nhưng chỉ khi nào anh chàng được đền ơn bằng một túi tiền nặng trĩu. Thế giới của game cũng không phải là nơi mà một cặp đôi hoàng tử và công chúa sống hạnh phúc đến cuối đời, mà tràn ngập những lời nguyền rủa và những âm mưu của những con người thèm khát quyền lực. Trong một bối cảnh như thế, cuộc phiêu lưu của Geralt lại tiếp diễn trong phiên bản mới của game, khi anh buộc phải lên đường săn lùng một tên sát thủ và tìm cách rửa sạch những lời buộc tội về mình.

Bởi The Witcher 2: Assassins of the Kings (TW2) là sự tiếp nối của phiên bản đầu tiên nên những ai chưa từng chơi qua bản gốc sẽ gặp nhiều khó khăn trong việc dõi theo các sự kiện của game, với rất nhiều nội dung liên quan đến những gì đã xảy ra trong phần trước. TW2 cho phép người chơi nhập lại dữ liệu save của phiên bản trước vào để tiếp tục cuộc chơi, nhưng trái với mong đợi là việc này chẳng hề ảnh hưởng gì đến những sự kiện sẽ xảy ra sau đó trong TW2, mà chỉ mang vào game những thứ trang bị và tiền bạc mà người chơi có được trước đó. Đây quả là một khuyết điểm đáng tiếc của game, bởi nó giảm đi sự liền mạch trong cốt truyện giữa hai phần và khiến những ai đã chơi qua phần đầu có cảm tưởng như mình đang tham dự một cuộc chơi mới hơn là theo bước chàng Geralt xứ Rivia từ những ngày đầu gặp mặt.

Sinh tồn là chủ đích

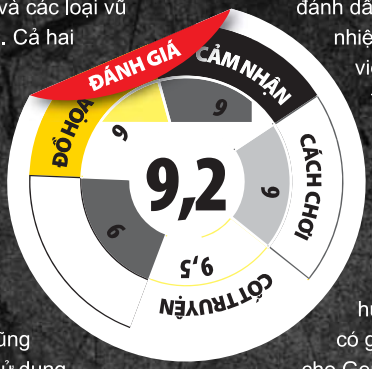
Trong một thế giới mà mọi sinh vật đều phải đấu tranh để sống sót, những giá trị đạo đức của con người trong thế giới đó sẽ bị xóa mờ đến mức thấp nhất. Geralt không phải là ngoại lệ, mà chỉ là một kẻ đứng cao hơn trong cuộc chiến sinh tồn. Sẽ không có thước đo thiện ác nào xuất hiện trong game mà chỉ có sự cân đo giữa cho đi và nhận lại. Hệ thống nhiệm vụ của game gồm rất nhiều nhiệm vụ cả chính lẫn phụ, mỗi nhiệm vụ trong game là một câu chuyện nhỏ với những nhân vật độc nhất vô nhị với cá tính và sự yêu ghét riêng của mình, giúp người chơi thực sự hòa nhập vào thế giới của game thay vì chỉ là kẻ ngoài cuộc hững hờ. Sẽ có những thời điểm trong TW2 buộc Geralt phải lựa chọn một trong số những mục tiêu ban đầu của mình để theo đuổi đến cùng, và từ đó dẫn đến một trong số rất nhiều nhánh rẽ phức tạp của game. Bất kể bạn hành động như thế nào, câu chuyện vẫn sẽ tiếp diễn và mang đến một kết cục nào đó bất kể bạn có thích nó hay không. Không một lựa chọn nào là hoàn mĩ, chỉ có những lựa chọn phù hợp nhất với mục đích sau cùng của người chơi mà thôi.

Không chỉ sự khác biệt về cốt truyện xảy ra giữa hai phần của trò chơi, mà thêm vào đó, việc trí nhớ của Geralt về những sự kiện trước kia đã biến mất hoàn toàn cũng góp phần làm người chơi "mất phương hướng" khi dõi theo phần đầu của The Witcher 2. Nhưng thật may mắn là bản năng chiến đấu và tri thức về thuật giả kim của Geralt vẫn còn lại, và sẽ theo bước người chơi cho đến những giờ phút sau cùng. Tất cả mọi công cụ chiến đấu của Geralt đều được nhóm gọn vào trong một menu gán vào phím Ctrl, người chơi sẽ không mất nhiều thời gian để làm quen và sử dụng thành thạo hệ thống menu mới này.

Cũng như TW1, mỗi nhát kiếm trong TW2 đều yêu cầu bạn phải cẩn thận chờ đợi thời điểm ra đòn để tạo nên những chuỗi combo đẹp mắt thay vì ấn phím một cách điên cuồng như trong một game hack'n'slash. Sẽ có hai chỉ số ảnh hưởng đến gần như mọi trận chiến: máu (Health) và thể lực (Vigor), trong đó Vigor quyết định số lần có thể dùng phép thuật, khả năng đỡ đòn tấn công và sức mạnh những đường guom của bạn. Bạn sẽ phải học cách để đỡ đòn và né tránh, bởi không hề có những "bình máu" cho phép người chơi nốc cạn ngay giữa trận chiến, thay vào đó Geralt phải ngồi xuống và minh tưởng (Meditate) để có thể bắt tay vào việc chế thuốc hoặc uống các loại thuốc phụ trợ hồi máu trước khi bước vào trận đánh. Bạn còn có thể tung ra những đòn kết liễu một khi đối thủ rơi vào trạng thái choáng váng, hoặc ở những cấp độ cao khi làm đầy thanh Adrenalin. Một điểm trừ của phần chiến đấu là tính năng tự chọn mục tiêu, bởi việc khóa mục tiêu (mặc định bằng phím Alt) tỏ ra không hiệu quả khi lũ quái liên tục thay đổi vị trí, còn nếu không dùng tính năng này, chỉ một di chuyển nhỏ của chuột cũng sẽ khiến

người chơi thay đổi mục tiêu tấn công, và thường sẽ lộ ra sơ hở cho những đối thủ khác. Dù chơi ở bất cứ độ khó nào thì mỗi đối thủ trong game đều tiềm tàng khả năng đưa Geralt đến với màn hình game over, nên việc kết thúc một trận chiến "không một vết trầy" chắc chắn là thứ người chơi có thể tự hào.

Đôi khi, một lưỡi kiếm là không đủ trong những tình huống phải đối đầu với số đông đối thủ, đó chính là khi người chơi phải nhờ đến những món đồ chơi khác: bẫy rập và các loại vũ khí ném như dao, bom. Cả hai loại đều có khả năng gây thương tổn nặng nề cho đối thủ trên diện rộng hoặc vô hiệu hóa tạm thời cho những đòn tấn công kế tiếp, giúp Geralt vượt qua hàng đàn đối thủ một cách dễ dàng. Người chơi cũng sẽ được học cách để sử dụng mọi công cụ của mình hiệu quả hơn thông qua các nhánh kỹ năng mà Geralt sở hữu, tương ứng với các phong cách chiến đấu sử dụng thuật giả kim, phép thuật hay kiếm thuật. Không dừng lại ở đó, bởi bản chất là một sản phẩm đột biến gen nên Geralt còn có thể hấp thu những chất liệu di truyền (mutagen) của lũ quái vật vào các kỹ năng nhằm biến đổi chính mình, cách giúp người chơi trở nên mạnh mẽ hơn sau mỗi trận chiến. Từ đó, những trận chiến trong game luôn luôn phấn khích với nhịp điệu nhanh và những hiệu ứng đầy màu sắc.



Một thế giới muôn màu

Hệ thống giao diện và vật dụng của game có rất nhiều thay đổi so với trước, nhưng đồng thời cũng mang lại những bất tiện mới. Các menu giờ đây sẽ chiếm đầy màn hình, mang lại không gian rộng rãi hơn cho phép đặt mọi thứ lên "mặt bàn", nhưng việc game không cho phép người chơi tự tay cuộn phần mô tả của các công thức chế tạo dài hay những item "xịn" gây rất nhiều phiền phức. Hệ thống radar và bản đồ của game cũng là một thứ khiến người chơi bực mình vì nhiều lỗi thường xuất hiện như không cập nhật kịp vị trí của người chơi, các vị trí được đánh dấu sai lầm, chỉ hướng nhiệm vụ loạn xạ khiến việc lang thang trong thế giới rộng lớn của The Witcher 2 quả là một cực hình, nhất là trong những nhiệm vụ phức tạp. Bạn cũng không thể tích trữ những item hữu dụng, bởi game có giới hạn cân nặng cho Geralt nhưng lại không có rương đồ cho phép người chơi cất giữ những gì tạm thời chưa cần đến.

Được dựng hoàn toàn trên nền Red Engine mới, ngay cả trên nền DirectX 9 hiện tại những hình ảnh mà TW2 mang lại cũng đã khiến những fan hâm mộ khó tính phải hài lòng. Môi trường của game trải rộng từ khung cảnh thiên nhiên như khu rừng rộng lớn bên ngoài ngôi làng Flotsam đầy những thân cây khổng lồ, những bụi cỏ nhỏ, các loại nấm và hoa cùng vô số những chi tiết cả nhân tạo lẫn tự nhiên trải khắp nền rừng, cho đến những nơi cư trú của con người như ngôi làng Flotsam hay thành phố ở chapter 3. Các nhân vật trong game cũng thật sự "sống" khi mỗi người đều có tính cách và cuộc sống riêng xoay quanh vòng thời gian của game. Bạn có thể thấy những viên chỉ huy động viên hay quát tháo binh lính, đứa trẻ ngưỡng mộ danh tiếng của Geralt bám theo anh chàng và thắc mắc về hai thanh kiếm, hay một ai đó kể lại câu chuyện về chàng Geralt anh hùng cứu lấy nàng công chúa Adda. Mặc dù biểu cảm trên gương mặt chưa thật đạt và động tác nhép môi chưa khớp với lời thoại, nhưng nhìn chung, game đã rất thành công trong việc tái hiện một thế giới chân thực và nhiều biến động cùng những con người sinh sống dưới bầu trời của nó.

Trái ngược với phần hình ảnh vô cùng giàu chi tiết, mảng âm thanh của game lại có vẻ hơi "lép vế", nhưng điều này không có nghĩa là phần âm thanh của game có chất lượng kém. Nhạc nền của game chỉ xuất hiện trong những tình huống gay cấn hoặc không khí căng thẳng, còn lại phần lớn thời gian người chơi sẽ chỉ nghe những âm thanh của cuộc sống thường nhật, tiếng làu bàu của "lão già trăm tuổi" Geralt, lũ quái vật rít gào hay tiếng của đao kiếm. Đi kèm với phần hình – âm tốt là những tương tác vật lý chân thực dựng trên nền engine Havok 6.5, tất cả đủ sức mang lại một bữa tiệc thỏa mãn người chơi trên mọi phương diện.

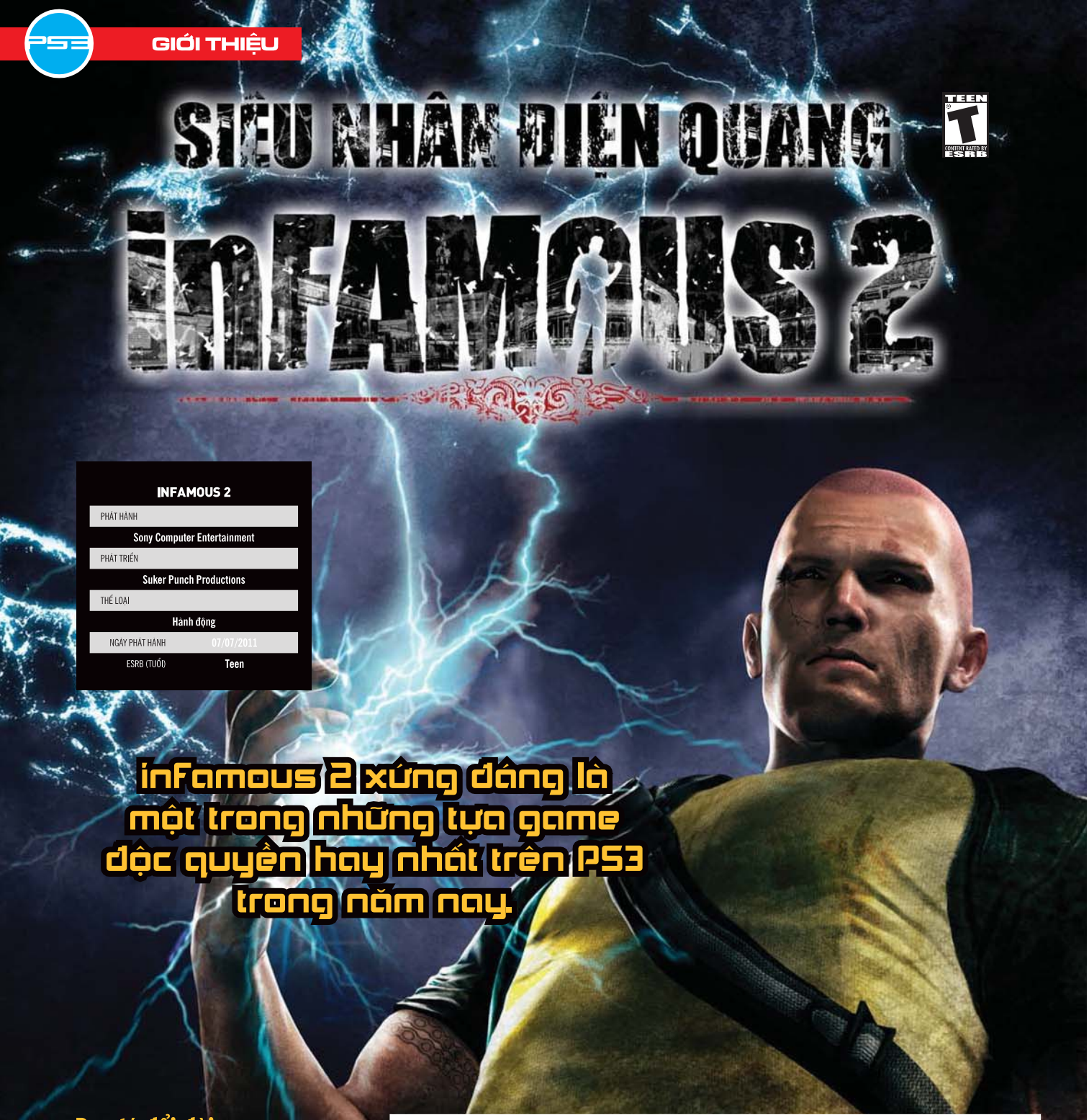
Bởi sự đan xen phức tạp của những tình tiết trong game và sự biến đổi của câu chuyện tùy thuộc vào những quyết định của người chơi, nên chỉ một lần kết thúc game chắc chắn là chưa đủ để người chơi hiểu hết những gì đã xảy ra trong tuyến thời gian của TW2. Chắc chắn người chơi sẽ mất rất nhiều thời gian để có thể tận mắt thưởng thức khoảng 150 phút phim cắt cảnh và… 16 cái kết của game (một con số hết sức ấn tượng, so với chỉ 3 cái kết của phiên bản đầu), và từ đó lại phải chịu đựng sự tò mò bởi cái kết của Assassins of the Kings đồng thời đặt ra rất nhiều thắc mắc mới. Biết đâu, những câu hỏi mới này sẽ được trả lời trong những bản DLC của game trong tương lai? Còn hiện tại, chúng ta có thể bỏ qua một bên những chàng hiệp sĩ bảnh trai và những nàng công chúa xinh đẹp để bước vào cuộc phiêu lưu của Geralt xứ Rivia.

PHẠM LÊ

ƯU:
- Lối chơi thử thách
- Cốt truyện nhiều nút thắt.

KHUYẾT:
- Giao diện game nhiều lỗi
- Kết thúc mờ nhạt.

SIÊU NHÂN ĐIỆN QUANG
inFAMOUS 2

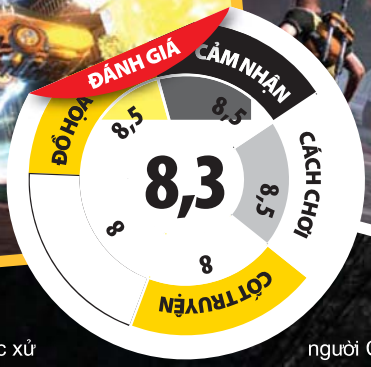


INFAMOUS 2	
PHÁT HÀNH	Sony Computer Entertainment
PHÁT TRIỂN	Suker Punch Productions
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	07/07/2011
ESRB (TUỔI)	Teen

inFamous 2 xứng đáng là một trong những tựa game độc quyền hay nhất trên PS3 trong năm nay.

Bưu tá đổi đời

Toàn bộ nội dung của loạt game inFamous xoay quanh chàng bưu tá Cole MacGrath, một cư dân của thành phố Empire City. Cuộc đời của Cole lật sang trang mới khi trong một lần vận chuyển một kiện hàng theo yêu cầu của khách bất ngờ quả cầu Ray Sphere chứa bên trong kiện hàng phát nổ. Rất nhiều người dân xấu số bị thiệt mạng và nhiều nơi trong thành phố bị mất điện đột ngột. Empire City trở thành một nơi hỗn loạn mất kiểm soát và bị cách ly với thế giới bên ngoài.



Điều kỳ lạ là sau vụ nổ khủng khiếp này Cole không hề hấn gì mà trái lại còn được sở hữu thêm siêu năng lực là có thể nạp và điều khiển các dòng điện đi qua người theo ý muốn. Trớ trêu tin đồn anh là kẻ chủ mưu gây ra vụ nổ đã lan nhanh khắp thành phố. Nhiều người dân trong đó có cả bạn gái anh Trish vốn có người thân bị mất trong vụ nổ rất căm phẫn và tìm mọi cách chống lại anh. Tiến thoái lưỡng nan Cole tìm cách thoát khỏi Empire City, nhưng chưa kịp thoát khỏi thành phố anh đã sa lưới bởi Moya một nhân viên của cơ quan tình báo FBI. Khám phá được năng lực đặc biệt của Cole, Moya đề nghị anh giúp cô khám phá bí ẩn về Ray Sphere đồng thời truy tìm tung tích của John – người chồng đã bị thất lạc của mình hiện còn kẹt trong Empire City đổi lại Cole sẽ được trả tự do.

Sau khi hoàn thành được nhiệm vụ mà Moya giao phó đồng thời đánh bại được Kessler. Hắn sở hữu siêu năng lực tương tự Cole sau vụ nổ Ray Sphere và cũng chính là người đứng đầu nhóm nổi loạn First Son tại Empire City. Những tưởng những ngày tháng yên bình sẽ trở lại thì Cole bất ngờ gặp cô nàng Lucy Kuo một đặc vụ của NSA. Lucy cho biết có cần sự trợ giúp của Cole để chống lại the Beast – một quái vật khổng lồ đang đe dọa mạng sống của nhiều người dân vô tội tại chính nơi anh sinh sống. "Người hùng bất đắc dĩ" Cole lại khăn gói cùng Lucy lên đường tới New Marais nơi mà Lucy tiết lộ với anh đây chính là nơi Ray Sphere đã được tạo ra…

Đáng mặt anh hùng

Cốt truyện của inFamous thấm đẫm chất siêu anh hung cùng kết cấu nội dung mở, phi tuyến. Bạn có quyền quyết định những sự kiện diễn ra trong game theo một trong hai hướng tốt hoặc xấu tùy ý thích. Chẳng hạn như khi đối đầu với kẻ xấu trong game bạn có thể chọn cách dùng điện bắt trói chúng giao cho chính quyền xử lý hoặc xử lý chúng nhanh gọn cũng bằng cách phóng điện. Hay để đảm bảo mạng sống cho những người dân vô tội bạn có thể hạn chế sử dụng những siêu năng lực có sức tàn phá khủng khiếp thay vào đó dụ đối phương sang những khu vực trống ít người qua lại rồi tiếp cách áp sát đối phương bằng những món võ cận chiến. Hành xử theo kiểu "người hùng" sẽ khiến bạn gặp rất nhiều khó khăn bù lại sẽ được người dân tung hô chụp ảnh cũng như thu hút các phương tiện truyền thông. Ngược lại, bạn sẽ bị người dân khinh bỉ và tìm cách tránh xa. Mặt khác những quyết định này sẽ ảnh hưởng trực tiếp đến những kỹ năng mới mà Cole học được.

Các kỹ năng của Cole cũng vô cùng phong phú và mang đến những trải nghiệm thú vị đặc biệt. Nhân vật này có khả năng "du dây điện" theo đúng nghĩa đen. Anh có thể leo lên bất kỳ tòa nhà chọc trời nào trong thành phố. Mặt khác nhờ năng lực kiểm soát điện thế theo ý muốn Cole có thể đu trượt trên đường dây điện cao thế như các nghệ sĩ xiếc chuyên nghiệp. Về khả năng chiến đấu ngoài việc có thể phóng những tia điện, bom điện, hoặc các sóng điện từ, lốc xoáy từ trường tạo sát thương diện rộng để tấn công nhiều đối thủ cùng lúc. Đáng chú là trong phần hai này, Cole còn có vũ khí bất vật ly thân là cây chủy điện "the Amp" (trông giống một cái càng xe đạp) giúp anh có những động tác cận chiến đẹp mắt và hiệu quả hơn so với phiên bản đầu. Chẳng hạn, sau khi hất tung đối phương lên không trung Cole có thể bồi thêm "gậy" nữa để chúng tiếp đất với động tác như một vận động viên bóng chày. Cần lưu ý là khi sử dụng các kỹ năng đặc biệt của mình trong người Cole phải luôn trữ một lượng điện nhất định vì vậy khi sử dụng các kỹ năng này bạn nên chủ động quan sát các vật dụng có thể giúp anh sạc điện nhanh chóng. Bên cạnh đó, bạn có thể tăng khả năng tích luỹ điện trong người Cole bằng cách tìm kiếm các "Blast Shard" (chi tiết tương tự như phần một) nằm ẩn trong những ngõ ngách của thành phố.

Ngoài cốt truyện được xây dựng chặt chẽ điểm hấp dẫn của inFamous là hệ thống nhiệm vụ vô cùng phong phú, đa dạng từ bảo vệ yếu nhân đến chặn đường áp tải, tiếp viện của đối phương. Tuy nhiên, điểm sáng giá khác của inFamous 2 là cho phép người chơi có thể tự tạo nhiệm vụ theo kịch bản mà mình xây dựng sau đó chia sẻ với các bạn chơi khác kết nối trên PSN. Điều này không chỉ làm tăng giá trị chơi lại mà còn khiến mức độ lôi cuốn của inFamous 2 nâng tầm hẳn so với phiên bản đầu.

Họa âm đồng điệu

Điểm mạnh khác của inFamous 2 là chất lượng đồ họa thuộc hàng đỉnh trong tất cả các game trên PS3 hiện nay. Các hiệu ứng cháy nổ được tái hiện rất chân thật không kém gì các bộ phim bom tấn trong khi đó diễn hoạt nhân vật được xây dựng rất biểu cảm và tự nhiên. Ăn bài nhịp nhàng là diễn xuất lồng tiếng gột tả rất sống động tâm trạng và diễn biến tâm lý của nhân vật. Dù vẫn còn xảy ra hiện tượng trồi sụt khung hình ở những khung cảnh phức tạp nhưng với tần suất xuất hiện không đáng kể nên điều này không ảnh hưởng mấy đến bộ khung tổng thể của trò chơi.

TUẤN HOÀNG

ƯU:

- Giá trị chơi lại cao.
- Hệ thống nhiệm vụ phong phú hấp dẫn.
- Nghe nhìn được đầu tư tốt.

KHUYẾT:

- Hiện tượng khung hình trồi sụt vẫn còn.
- Ít đột phá so với phiên bản đầu.

THÁCH THỨC ĐỊA HÌNH

MX VS ATV ALIVE	
PHÁT TRIỂN	THQ Digital Studios Phoenix
PHÁT HÀNH	THQ
THỂ LOẠI	Đua xe
NGÀY PHÁT HÀNH	10/05/2011
TUỔI (ESRB)	Everyone
HỆ MÁY	X360

MX vs ATV Alive (MAA) sẽ làm sống dậy những cuộc đua kịch tính của 2 loại xe môtô "cào cào" (Motocross – MX) và môtô 4 bánh mọi địa hình (All-Terrain Vehicle – ATV). Bạn sẽ được trải nghiệm những cuộc đua hỗn hợp giữa 2 loại xe được mệnh danh là "ông hoàng" của những đường đua địa hình. Những chiếc "cào cào" nhỏ gọn dễ luồn lách, còn những chiếc môtô 4 bánh sở hữu động cơ đầy sức mạnh nhưng không kém phần linh hoạt.

Đây là phiên bản thứ 4 của sê-ri game đua xe địa hình MX vs ATV của THQ. Dù không có thay đổi nhiều về nội dung, nhưng dòng game đua xe nổi tiếng này có nhiều cải tiến về cách chơi. Những màn đua thực hơn, những cung đường mới nhiều thử thách hơn là những điểm thu hút của phiên bản mới nhất này.

KHÔNG MỚI NHƯNG ĐA DẠNG

Về cách đua, sẽ có những nội dung thường thấy trong các game đua xe khác như đua theo vòng, đua theo điểm checkpoint, đua tính giờ hay đua theo kiểu tay đua về chót lần lượt bị loại. Phần chơi sự nghiệp quy tụ những giải đấu nhỏ với đủ các hình thức đua như trên. Phần chơi này có tổng cộng 12 màn đua và bạn cần phải mở khóa mới có thể tham gia tất cả các màn đua đó. Nhưng để mở khóa những màn đua kế tiếp sẽ không đơn giản. Đầu tiên bạn chỉ có thể chạy trên 2 đường đua để tích lũy điểm kinh nghiệm. Những màn đua kế tiếp được mở khóa khi bạn đạt cấp độ 10 và ở cấp 25. Bạn sẽ mất rất nhiều thơi gian nếu không đạt thành tích tốt trong những màn đua. Dù chưa đạt cấp độ 10, mỗi lần thăng cấp người chơi vẫn có thể mở khóa các tính năng nâng cấp chiếc xe hay mở khóa những loại xe mới.

Ngoài ra, MX Vs ATV Alive cung cấp cho người chơi khá nhiều kiểu chơi khác nhau. Đó là những màn đua Nationals ngoài trời với những địa hình phức tạp, đua Supercross trong đấu trường với những đường đua ngắn nhưng độ khó rất cao. Bạn có thể nhanh chóng học được các góc tốt nhất để vượt qua đối thủ cạnh tranh và nắm bắt chính xác đường đi theo để tối đa hóa khả năng tăng tốc và hạ cánh. Cũng như phần chơi Sự nghiệp, bạn phải tích lũy điểm kinh nghiệm trên 2 đường đua cho đến khi lên cấp độ 10 và 25. Và bạn không thể bỏ qua phần chơi Freeride, đây là một môi trường tuyệt với để bạn thực hành các kỹ năng và tích lũy điểm kinh nghiệm. Không có một quy định hay giới hạn nào trong màn chơi này, bạn sẽ hoàn toàn tự do trong một khu vực rất rộng lớn. Dù phần chơi này chỉ có 2 đường đua nhưng cũng khiến bạn chạy "mệt nghỉ". Người chơi có thể tung hoành trên khu vực bãi biển hoang sơ với những cồn cát lớn hay khám phá những khu hầm mỏ bị bỏ hoang rộng lớn. Mỗi cuộc đua, người chơi có khả năng thay đổi mức độ thử thách cũng như lựa chọn số vòng. Thêm vào đó bạn sẽ có một tùy chọn để hạn chế hoặc lựa chọn đối

thủ cạnh tranh. Các kiểu chơi tuy không mới nhưng vẫn có sự đa dạng cần thiết.

NÂNG CAO TÍNH MÔ PHỎNG

Tính mô phỏng của được đưa vào trò chơi nhiều hơn. Phong cách lái xe thật ngoài đời, cùng với những thông số, yếu tố ảnh hưởng đến việc lái xe như thực tế. Với mỗi chiếc xe, người chơi sẽ có hàng chục chỉ số để thay đổi. Đơn cử về phần lốp xe đã có rất nhiều thông số khác nhau từ hợp chất cao su, độ dày vỏ bánh, kiểu răng cưa, độ cao răng cưa, độ sâu các rãnh...

Các đường đua được thiết kế rất tốt. Những chướng ngại vật, góc cua hay những ụ đất sẽ thách thức mọi kỹ năng của bạn. Mọi thứ từ ụ đất mềm, bùn đất, sỏi hay tuyết được chăm chút rất kỹ lưỡng và chúng sẽ biến đổi theo môi trường. Sau mỗi vòng đua, con đường sẽ bị thay đổi khi bị 12 chiếc xe cày xới lên. Sẽ xuất hiện những "ổ gà" mới, những góc cua cày sâu xuống… Các đường đua bị "biến dạng" và trở nên khó khăn hơn. Đây là minh chứng cho độ chi tiết của THQ đã đưa vào trò chơi.

Trong quá trình chơi, người chơi không chỉ gặp thử thách từ các yếu tố tự nhiên, các thông số của chiếc xe mà còn phải đối phó với một chướng ngại khác: đó là các tay lái A.I. Bạn sẽ chứng kiến những phản ứng đầy phấn khích của họ khi vượt qua bạn. Mỗi tay lái có kiểu riêng, và thậm chí họ còn biết thay đổi chiến thuật trong từng chặng đua. Và để cuộc chiến trở nên công bằng hơn, các tay lái A.I cũng mắc phải những sai sót như bạn. Họ cũng có thể bị mất lái, thậm chí đâm xe vào gốc cây trong một khoảnh khắc sơ sẩy. Điều này sẽ làm tăng thêm mức độ thú vị và kịch tính của trò chơi.

HÌNH ĐẸP, ÂM THƯỜNG

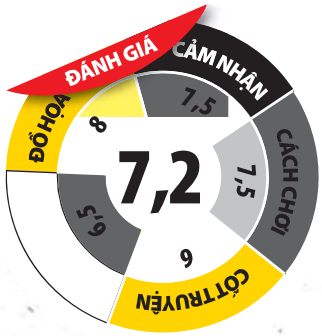
Không những chú trọng các hiệu ứng, tính mô phỏng, MAA đã trình diễn người chơi những hình ảnh "mãn nhãn" với những khung cảnh đường đua đa dạng, từ đồi núi nhấp nhô đến bãi biển có địa hình đa dạng hay những đường đua ngắn đầy thử thách. Tuy nhiên, phần âm thanh là chưa được như ý. Những màn đua rất kịch tính, cạnh tranh nhưng nhạc nền khá tẻ nhạt. Nhưng tiếng động cơ đầy phấn khích đã che bớt một phần khuyết điểm của âm thanh.

Ở các phiên về sau, dòng game MX vs ATV có nhiều chi tiết mô phỏng thực tế. Do đó, MAA sẽ trở nên khó và nhiều thử thách hơn. Đối với những ai đam mê thể loại đua xe địa hình, thích tìm hiểu những đặc tính của chiếc xe, muốn chinh phục những vùng đất hiểm trở thì không nên bỏ qua phiên bản mới nhất của dòng game MX vs ATV.

MINH THẮNG

ƯU
- Đa dạng màn đua
- Tính thực tế cao

KHUYẾT
- Kiểu chơi không mới



Sau 7 năm khiến các fan chờ đợi mỏi mòn, L.A Noire cũng chính thức ra mắt. Với phong cách đậm chất điện ảnh và lối chơi độc đáo, L.A Noire đưa người chơi đến với những vụ án hấp dẫn cùng những tình tiết căng thẳng khi vào vai một cảnh sát điều tra của thành phố của những thiên thần – Los Angeles.

L.A. NOIRE

Chuyên án Los Angeles

Khó có thể phân định L.A Noire thuộc thể loại game nào. Trò chơi pha lẫn nhiều yếu tố như hành động bắn súng, điều tra phá án cùng lối chơi tự do kiểu "sandbox" vốn là đặc trưng của Rockstar Games từ trước đến nay. Tuy nhiên, khác với Grand Theft Auto (GTA) hay Red Dead Redemption, L.A Noire tiết chế lại yếu tố hành động tự do và thay vào đó là nhấn vào cốt truyện, những tình tiết xoay quanh nhân vật chính, anh chành cảnh sát Cole Phelps. Lấy bối cảnh thành phố Los Angeles năm 1947, thời kỳ hậu thế chiến thứ 2 với tình hình tội phạm và băng nhóm hoành hành ở Mỹ, L.A Noire đưa người chơi khám phá sự nghiệp cảnh sát của anh lính giải ngũ Cole Phelps sau khi trở về quê nhà. Sau khi đoàn tụ với gia đình ở Los Angeles, Cole gia nhập sở cảnh sát thành phố và câu chuyện của anh chàng cũng bắt đầu từ đây. Trong chiều dài diễn biến của L.A Noire, bạn sẽ vào vai Cole và nhận được sự giúp đỡ của một đồng nghiệp trong quá trình điều tra, bắt cướp và phá án. Các vụ án của L.A Noire diễn tiến từ đơn giản đến phức tạp, từ các vụ tranh chấp, trộm cướp, hỏa hoạn, giết người cho đến các loại tội phạm có tổ chức. Sự đa dạng của các vụ án trong L.A Noire giúp người chơi có cái nhìn sâu sắc hơn về công việc của một cảnh sát cũng như nhân viên điều tra thực thụ.

Nhập vai cảnh sát

Đối với những game thủ đam mê các dòng game trước đây của Rockstar như GTA, họ sẽ gặp ngay những bất ngờ thú vị với L.A Noire. Sẽ không có chuyện dùng xe "quậy tưng" khắp phố hay thực hiện những nhiệm vụ "ngoại đạo", L.A Noire định sẵn bạn vào vai chàng cảnh sát Cole Phelps và chỉ thực hiện những công việc thực thi luật pháp. Lối chơi của L.A Noire được chia thành ba yếu tố chính bao gồm hành động, điều tra và thẩm vấn nghi phạm. Về những pha hành động trong L.A Noire, các fan của Rockstar sẽ cảm thấy khá quen thuộc như bắn súng, đuổi bắt trên đường phố hoặc trên xe ở tốc độ cao... Về phần điều tra, đây được xem là nét khá hấp dẫn của trò chơi khi L.A Noire đòi hỏi người chơi phải tìm các manh mối từ hiện trường vụ án, từ những xác chết hay các vật dụng xung quanh, hoặc cùng đồng đội theo dõi một nghi phạm từ xa và theo chân hắn. Cuối cùng là những pha thẩm vấn, đây là điểm sáng nhất của L.A Noire và được thiết kế cực kì sâu sắc. Các đoạn đối thoại trong L.A Noire đôi khi khá dài và chi tiết như một game RPG, tuy nhiên chúng vẫn rất lôi cuốn, giúp người chơi khám phá thêm tình tiết vụ án và cả độ tin cậy của nhân chứng hay nghi phạm. Việc quan sát cử chỉ, nét mặt của nhân chứng tỏ ra cực kì quan trọng, nếu họ có những cử chỉ căng thẳng như lơ mắt đi chỗ khác, gãi đầu gãi tai hay cắn móng tay, chứng tỏ họ vẫn còn giấu giếm những điều quan trọng và công việc của bạn là phải tiếp tục thẩm vấn để tìm manh mối.

Đấu trí với nghi phạm

Các đoạn hội thoại và thẩm vấn trong L.A Noire càng trở nên hấp dẫn và hiện thực hơn khi trò chơi ứng dụng công nghệ MotionScan, giúp mô phỏng lại toàn bộ nét mặt cũng như động tác nhân vật khi đối thoại một cách chân thật và sống động nhất. Với việc áp dụng đến 32 camera để quay lại đủ các góc nhìn của nhân vật, việc biểu cảm trong game đạt đến trình độ điện ảnh với những pha nhíu mày, nhăn mặt, liếc mắt, cười khểnh, gật gù... được thực hiện cực kỳ nhuần nhuyễn y như trong những bộ phim hình sự. Việc đưa vào MotionScan không chỉ vì lí do thẩm mỹ cho trò chơi, mà còn ảnh hưởng rất lớn đến lối chơi điều tra các manh mối.

Việc quan sát nét mặt các nghi phạm hay nhân chứng trong L.A Noire đóng vai trò quan trọng trong việc tìm manh mối và phá án. Nếu họ có biểu hiện chân thật hay giả dối, bạn hoàn toàn có thể phán đoán được thông qua nét mặt và giọng nói. Điều này giúp các đoạn hội thoại trong game trở nên hấp dẫn và bớt nhàm chán hơn, vì chúng đều có liên quan ít nhiều đến tình tiết vụ án mà bạn đang theo đuổi.

Các đoạn thẩm vấn trong L.A Noire luôn khá hồi hộp và đa dạng, vì bạn sẽ phải đối mặt với rất nhiều dạng người với tính cách khác nhau như nghiêm túc, thành khẩn, dối trá, ăn nói vòng vèo hay luôn tỏ ra bất hợp tác. Với những manh mối thu được trước đó và qua cuốn sổ tay, bạn có thể đưa ra các câu hỏi cho các nhân vật và xem xét cách họ trả lời như thế nào. Bạn có ba lựa chọn để xem xét là tin tưởng, nghi ngờ hoặc "lật mặt" nhân chứng khi họ nói dối. Nếu bạn lựa chọn đúng, các nhân chứng sẽ dần hé lộ cho bạn các manh mối tiếp theo trong vụ án, còn nếu chọn sai, họ sẽ kín kẽ hơn và khó có thể khai thác tiếp thông tin. Sở hữu trong tay càng nhiều manh mối, bạn sẽ có thể dễ dàng phán đoán động cơ gây án của hung thủ và kết thúc một vụ án nhanh hơn. Nếu bạn thất bại trong việc khai thác các nhân chứng, đó không phải là tình huống xấu nhất khiến vụ án thất bại. L.A

D3 PUBLISHER

PHÁT HÀNH

Rockstar Games

PHÁT TRIỂN

Team Bondi, Rockstar Games

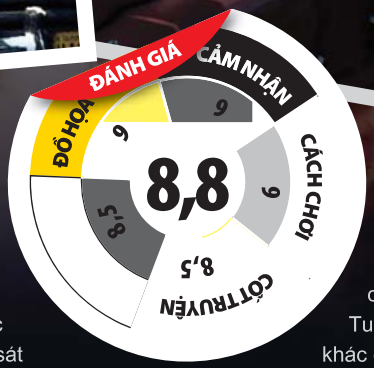
THỂ LOẠI

Hành động – Phiêu lưu

NGÀY PHÁT HÀNH 17/5/2011

ESRB (TUỔI)

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB



Noire không áp đặt "Game Over" khi bạn phán đoán sai các tình huống thẩm vấn, trò chơi chỉ kết thúc khi trong lúc phá án, bạn hi sinh hoặc để tên tội phạm quan trọng trốn thoát khi rượt đuổi. Một vụ án trong L.A Noire có thể khiến bạn mất từ 30 phút đến 1 tiếng để điều tra. Tuy nhiên, việc phá án nhanh hay chậm tùy thuộc phần lớn vào khả năng thẩm vấn và tổng hợp các manh mối của bạn về vụ án.

Để góp phần gia tăng tính chân thật trong lối chơi, hệ thống giao diện của L.A Noire được thiết kế trực quan và thân thiện hơn với việc bỏ đi các yếu tố truyền thống như thanh máu, bảng nhiệm vụ, vũ khí đang sử dụng... Khi tương tác với các vật thể trong game, Cole sẽ dùng tay để xem xét các hiện vật, xác chết hay các vết thương của nạn nhân để tìm ra manh mối thay vì dùng một "con trỏ" truyền thống. Việc ghi nhận manh mối của L.A Noire cũng thông qua một quyển sổ tay với nhiều đề mục khác nhau như vũ khí gây án, danh sách các nghi phạm, nhân chứng... Tất cả các yếu tố tương tác trên đều thể hiện tương tự như ngoài đời nhằm mục đích giúp bạn thật sự "nhập vai" một nhân viên cảnh sát điều tra như ngoài đời. Việc lái xe trong L.A Noire tuy không phải là yếu tố chính nhưng cũng được thiết kế khá tốt. Ngoài một bản đồ nhỏ phía dưới quen thuộc với các game thủ của dòng game "sand-box", bạn cũng có thể dễ dàng tìm đường trong game với sự hướng dẫn của đồng đội khi đến các ngã ba, ngã tư trong thành phố Los Angeles. Nếu muốn có những chiếc xe mới, bạn có thể tìm kiếm trong thành phố những chiếc được ẩn giấu khá khéo léo khi chưa có các vụ án phải theo đuổi. Với lối chơi tự do, L.A Noire còn cho phép bạn tham gia các nhiệm vụ phụ trên đường phố thông qua radio trên xe hơi. Bạn sẽ đối đầu với các dạng tội phạm như cướp ngân hàng, gây rối trật tự công cộng hay theo dõi một tên trùm đến nơi ẩn náu của đồng bọn... Thông qua việc thực hiện các nhiệm vụ này, bạn sẽ được "nâng cấp" lên các yếu tố như quần áo mới, các vị trí giấu xe... Những yếu tố này giúp L.A Noire phần nào mang tính "game" thay vì hoàn toàn mô phỏng lại việc phá án của một cảnh sát điều tra và giúp người chơi giảm sự căng thẳng sau mỗi vụ án.

Hình, âm ổn thỏa

Đồ họa của L.A Noire khá tốt với mức độ chi tiết của đường phố và đặc biệt là thiết kế nhân vật. Thành phố Los Angeles năm 1947 được tái hiện chân thực với các kiến trúc nhà cửa, trang phục của khách bộ hành, các loại xe cộ đều theo phong cách thập niên 40. Như đã nói ở trên, thiết kế nhân vật của L.A Noire phần lớn dựa vào công nghệ mô phỏng gương mặt MotionScan, do đó sự chi tiết và sinh động của các nhân vật khá cao. Về mặt âm thanh, với bối cảnh nước Mỹ năm 1947 thì đây là thời điểm hoàng kim của nhạc jazz cùng phong cách "thế giới ngầm" quen thuộc trong các bộ phim điện ảnh. Dàn diễn viên lồng tiếng cũng hoàn thành xuất sắc vai trò của mình khi biểu lộ những cảm xúc đầy đủ của các nhân vật, giúp L.A Noire trở thành một bộ phim thực sự với những tình tiết có thắt mở và đối đáp hấp dẫn.

Với chiều dài hơn 20 vụ án xuyên suốt trò chơi, điều mà L.A Noire thể hiện tốt nhất là giữa các vụ án có sự liên quan với nhau nhất định chứ không rời rạc riêng lẻ. Sau những vụ án trước, bạn có thể học hỏi những kinh nghiệm để giải quyết các vụ án về sau. Trong một số tình huống, bạn sẽ phải giải quyết từng vụ việc nhỏ để khám phá ra kẻ đầu não đứng phía sau toàn bộ các tội ác trước đó. Đây là một điểm nhấn đáng kể của L.A Noire giúp người chơi gắn bó với cốt truyện hơn. Tuy cốt truyện được thiết kế thu hút nhưng lối dẫn truyện của L.A Noire lại chưa có những đoạn cao trào nhất định, khiến mạch truyện của trò chơi khá đều đặn và không làm người chơi tỏ ra bất ngờ. Đây là một hạn chế đáng tiếc của cốt truyện L.A Noire. Tuy nhiên, những ưu điểm khác của trò chơi như hệ thống nhân vật, hội thoại, điều tra manh mối đã bù trừ được khuyết điểm này một cách khéo léo.

L.A Noire là một tựa game hành động giải đố khá sâu sắc và đáng để chơi nếu như bạn là dạng game thủ chịu khó tìm tòi và giải quyết các vụ án. Không giống như các sản phẩm trước đó của Rockstar, L.A Noire nhấn mạnh sự tương tác sâu sắc giữa các nhân vật và điều tra vụ án thay vì những pha hành động, đua xe thoải mái trên đường phố. Trò chơi cũng mang phong cách điện ảnh rõ nét ở phần âm nhạc và lồng tiếng, giúp người chơi có cảm giác như đang thưởng thức một bộ phim thực sự. Nếu như bỏ qua những khuyết điểm nhỏ về mạch truyện quá "bình bình", L.A Noire thật sự là một trải nghiệm mới mẻ và hấp dẫn với các fan của thể loại hành động giải đố. Các fan của GTA hay các dòng game khác của Rockstar cũng cần thử qua trò chơi này để biết được sự đa dạng trong thiết kế của hãng game này không chỉ xoay quanh những tựa game hành động tự do quen thuộc.

CẨM TÚ

ƯU ĐIỂM:

- Lối chơi điều tra, thẩm vấn hấp dẫn
- Giao diện thân thiện trực quan
- Mô phỏng gương mặt xuất sắc
- Đồ họa và âm thanh tốt

KHUYẾT ĐIỂM:

- Một số nhiệm vụ phụ mất thời gian
- Cốt truyện không có những cao trào nhất định

GAME MỚI PHÁT HÀNH

Frozen Synapse

Trò chơi được thiết kế đơn giản, trực quan. Người chơi sẽ thực hiện các nhiệm vụ đột kích, tìm và tiêu diệt. Bạn có quyền quyết định hoàn toàn hành động của các thành viên trong nhóm, điều khiển trực tiếp từng hành động của họ và trong khi đó, đối thủ cũng sẽ tính toán để thu thập đội của bạn. Để tăng thêm tính chân thực, hệ thống vật lý của trò chơi được đặc biệt trau truốt, với sự mô phỏng của các va chạm, sức văng của các loại thuốc nổ, tương tác giữa vật cản và các loại vũ khí có khả năng xuyên phá…

Hệ máy: PC
Phát triển: Mode 7 Games
Phát hành: Mode 7 Games
Thể loại: Chiến lược
Ngày phát hành: 26/05/2011

InFamous 2

Phiên bản đặc biệt này sẽ có cho phép game thủ được lựa chọn một trong hai con người tốt và xấu của nhân vật chính Cole. Infamous 2 lấy bối cảnh thành phố mới New Marais lấy cảm hứng từ New Orleans. Người chơi sẽ vào vai nhân vật Cole MacGrath cùng với người bạn Zeke hành trình chiến đấu chống lại quái vật The Beast.

Duke Nukem Forever

Binh đoàn quái vật ngoài hành tinh đã quay trở lại và chỉ duy nhất Duke là người có thể giải cứu thế giới một lần nữa. Cảnh sát Pig, tia laser thu nhỏ của người ngoài hành tinh và những con trùm khổng lồ sẽ không thể cản bước vị anh hùng của chúng ta trong việc hoàn thành mục tiêu duy nhất và tối cao của anh: giải cứu thế giới.

Hệ máy: PC
Phát triển: Gearbox Software
Phát hành: 2K Games
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 14/06/2011

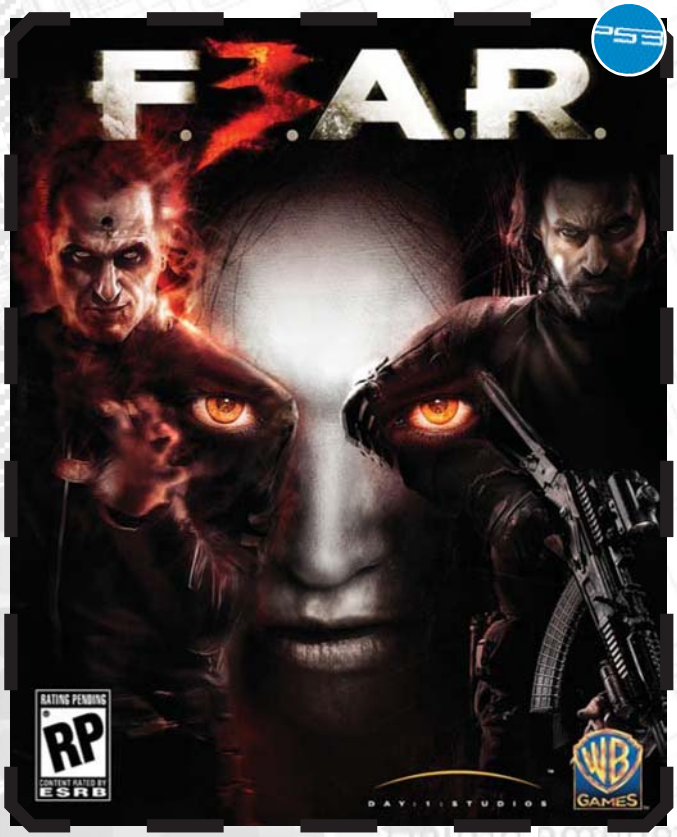
Red Faction: Armageddon

Được phát triển bởi hãng Volition, trò chơi hứa hẹn sẽ khác biệt hẳn với bản Red Faction gần đây nhất là Guerrilla. Game kể về cuộc chiến đấu của Darius Mason chống lại những quái vật ngoài hành tinh lan tràn trên sao Hỏa để giải cứu con người. Người chơi sẽ phải đương đầu với vô số chủng loại kẻ thù, từ những con bọ Creeper nhanh nhẹn nhưng yếu ớt thường hành động theo bầy đàn, cho đến Ravager to xác và nhanh nhẹn, có khả năng di chuyển trên những bề mặt tường hay trần nhà. Khẩu súng Nano Forge quen thuộc đã được nâng cấp sẽ là vũ khí chính của nhân vật.

Hệ máy: PC
Phát triển: Volition
Phát hành: THQ
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 07/06/2011

Hệ máy: PS3
Phát triển: Sucker Punch
Phát hành: Sony Computer Entertainment
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 07/06/2011

F.E.A.R. 3



Phần 3 của dòng game sẽ mang tới một khái niệm mới của phần chơi Co-Op trong FPS. Một người vào vai Point Man - nhân vật chính của những phần trước. Người còn lại vào vai Paxton Fettel, cũng là một người con của Alma như Point Man. Những bộ kĩ năng hoàn toàn khác biệt của hai nhân vật này sẽ tạo ra sự đa dạng trong trải nghiệm mà bạn sẽ được tận hưởng trong phần chơi Co-Op của F.E.A.R. 3.

Hệ máy: PS3
Phát triển: Day 1 Studios
Phát hành: Warner Bros. Interactive
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 21/06/2011

Shadows of the damned

Game thuộc thể loại kinh dị tìm đường và giải đố, được phát triển từ năm 2006 dưới bàn tay của Shinji Mikami, cha đẻ của dòng game Resident Evil. Cốt truyện Shadows of the damned được lấy cảm hứng từ tác phẩm của Franz Kafk kể về cuộc phiêu lưu của Garcia Hotspur xuống dưới địa ngục để cứu lấy người yêu. Không dừng lại ở đó, nhân vật chính bị mắc kẹt giữa cảm giác của thế giới thực tại và quá khứ về người yêu của mình. Game nhấn mạnh yếu tố tâm lý của con người về nỗi sợ và sự ám ảnh, dưới góc nhìn của nhân vật chính, nhà phát triển muốn truyền tải về sự thay đổi của con người khi đối diện với nỗi sợ của họ.

Hệ máy: X360
Phát triển: Grasshopper Manufacture
Phát hành: EA
Thể loại: Phiêu lưu
Ngày phát hành: 21/06/2011

Wipeout in the Zone

Tựa game này sẽ mô phỏng chương trình Wipe Out nổi tiếng của kênh truyền hình ABC. Trong game bạn sẽ phải vượt qua 30 thử thách. Kết hợp với Kinect chắc chắn bạn sẽ có những phút giây tuyệt như chương trình trên truyền hình. Một tựa game phù hợp với gia đình hay các nhóm bạn cùng chơi.

Hệ máy: X360
Phát triển: Grasshopper Manufacture
Phát hành: EA
Thể loại: Giải đố
Ngày phát hành: 14/06/2011

Think Smart Crazy Machines

Với Crazy machines bạn có thể thực hiện những thí nghiệm táo bạo nhất và khám phá thế giới khoa học đầy thú vị. Cảm nhận động lực sẽ tác động như thế nào khi chất lỏng và các vật vô vị khác, có biến chúng tự do theo đuổi các ý tưởng của mình và trở thành chuyên gia của những mắc xích đáng sợ nhất trong các phát minh vật lý.

Hệ máy: Wii
Phát triển: Mentor Interactive
Phát hành: Mentor Interactive
Thể loại: Giải đố
Ngày phát hành: 07/06/2011

Cubic Ninja

Bạn sẽ vào vai CC, một tiểu Ninja dũng cảm có hình dạng khối cubic đi giải cứu công chúa. Gamer phải nghiêng, xoay tìm đường qua 100 màn chơi đầy bất ngờ, đánh bại kẻ thù như Woofbot, Scorchbot, và nhiều nữa. Từ những ngọn núi lửa tới những rừng cây bốn mùa đầy gió và nước, kẻ địch sẽ làm bất cứ điều gì có thể để ngăn cản bạn.

Hệ máy: 3DS
Phát triển: Ubisoft
Phát hành: Ubisoft
Thể loại: Platform
Ngày phát hành: 07/06/2011

Wii Play: Motion

Từ việc đón từng ngọn gió bằng cách nghiêng một chiếc ô tới việc bắt từng chú sâu trong vườn, mỗi game trong số 12 tựa game đi kèm sẽ làm người chơi hài lòng khi sử dụng tay cầm Wii Remote Plus (chính là Wii Remote kèm phụ kiện Wii MotionPlus) theo nhiều cách thú vị và không ngờ tới.

Hệ máy: Wii
Phát triển: Nintendo
Phát hành: Nintendo
Thể loại: Tổng hợp
Ngày phát hành: 13/06/2011

Pac-Man & Galaga Dimensions

Game là tổng hợp của 2 tựa Galaga 3D Impact và Pac-Man Tilt. Galaga 3D Impact thuộc dạng bắn súng 3D với góc nhìn từ buồng lái. Con tàu sẽ đi trên lộ trình định sẵn, bạn chỉ việc nhắm và bắn. Còn với Pac-Man Tilt thì người chơi sẽ chơi theo kiểu hành động cuộn cảnh. Nhiệm vụ duy nhất là đưa Pac-Man đi từ đầu đến đích. Và người chơi còn có thể có thể nghiêng máy 3DS để làm xoay chuyển màn chơi.

Hệ máy: 3DS
Phát triển: Namco Bandai
Phát hành: Namco Bandai
Thể loại: Tổng hợp
Ngày phát hành: 26/06/2011

TÊN GAME: THE LEGEND OF HEROES: TRAILS IN THE SKY
PHÁT HÀNH: XSEED Games
NGÀY PHÁT HÀNH: 29/03/2011
THỂ LOẠI: Nhập vai
PHÁT TRIỂN: Nihon Falcom
ESRB (TUỔI): Teen
HỆ MÁY: PSP

Truyền thuyết xứ Liberl

The Legend of Heroes Trails in the Sky

The Legend of Heroes: Trails in the Sky là nỗ lực mới nhất nhằm phổ biến dòng game này ra khỏi thị trường Nhật Bản sau khi đã thất bại ở 3 lần đầu tiên.

Nhắc đến hãng phát triển Nihon Falcom, người ta có thể dễ dàng điểm mặt các thương hiệu hàng đầu của họ như Dragon Slayer, Ys và The Legend of Heroes. Không giống như đa số các hãng phát triển Nhật Bản khác thường ưu tiên cho các máy console và handheld, Falcom lại tập trung chủ yếu vào nền tảng PC, sau đó mới chuyển thể một số phiên bản sang các máy chơi game chuyên dụng. Dòng game The Legend of Heroes cũng vậy, dù Falcom đã phát triển đến 6 phiên khác nhau nhưng do chỉ tập trung cho các máy PC ở Nhật Bản nên hầu như ít được biết đến ở thị trường nước ngoài. Mãi đến khi ba phiên bản 3,4 & 5 được đưa sang máy PSP thì dòng game này mới bắt đầu phổ biến, dù rằng cả 3 đều không được đánh giá cao do những thiếu sót trong quá trình chuyển thể và phát hành. Thất bại không làm Falcom nản lòng và họ tiếp tục đưa phiên bản thứ 6 sang máy PSP với tên gọi The Legend of Heroes: Trails in the Sky (TITS), với XSEED thay thế Namco Bandai trong vai trò nhà phát hành. Liệu lần này bộ đôi Falcom và XSEED có làm nên chuyện hay không?

MỞ ĐẦU TRUYỀN THUYẾT

TITS là chương đầu tiên trong bộ ba game có cốt truyện liên hoàn. Câu chuyện bắt đầu tại ngôi làng nhỏ Rolent thuộc vương quốc Liberl, nơi Estelle và Joshua, con gái và con nuôi của chiến binh và nhà thám hiểm (bracer) vĩ đại Cassius Bright, hoàn tất khoá huấn luyện để trở thành một bracer như cha mình. Một ngày nọ Cassius đột ngột biến mất, Estelle và Joshua bắt đầu chuỗi nhiệm vụ qua các thành thị khác nhau để truy tìm dấu vết của ông. Từ đó họ khám phá ra biến cố này có liên quan đến tổ chức bí ẩn Ouroboros, những người còn liên quan đến những âm mưu to lớn hơn đe doạ đến sự an nguy của cả vương quốc Liberl.

Cốt truyện chính là điểm sáng giá nhất của game khi dù khởi đầu có vẻ đơn giản nhưng càng về sau lại có thêm nhiều tình tiết bất ngờ và kịch tính cuốn hút người chơi mãnh liệt. Tuy chỉ là chương mở đầu nhưng cốt truyện trong TITS về tổng thể vẫn mang tính hoàn chỉnh, đồng thời mở ra hướng đi giàu tiềm năng cho các chương tiếp theo. Bên cạnh đó, tuyến nhân vật của game cũng để lại ấn tượng mạnh mẽ với mỗi nhân vật đều có một câu chuyện riêng sâu sắc, kể cả những NPC cũng có thể có câu chuyện thú vị của riêng mình.

THEO PHONG CÁCH NHẬP VAI TRUYỀN THỐNG

So với cốt truyện và tuyến nhân vật thì cách chơi của TITS không tạo được ấn

tượng bằng nhưng vẫn đầy đủ tính chất của một game nhập vai Nhật Bản truyền thống. Hệ thống chiến đấu được thiết kế theo lượt cổ điển, lồng thêm vào yếu tố tầm đánh. Trên bản đồ dạng lưới bố trí các nhân vật và đối thủ với khả năng di chuyển và tầm đánh khác nhau. Nếu như đối thủ nằm ngoài tầm thì nhân vật của bạn phải tốn lượt đi để tiếp cận, tương tự như trong các game nhập vai chiến thuật. Các chiêu thức phép thuật Arts không bị ràng buộc bởi tầm đánh nhưng lại tốn nhiều lượt đi hơn để thi triển. Ngoài ra mỗi nhân vật còn có hệ thống tuyệt chiêu riêng biệt được gọi là Craft và S-Craft vô cùng mạnh mẽ, mà nếu vận dụng linh hoạt sẽ đem lại cho bạn nhiều ưu thế trong trận chiến.

Lượt đi đóng vai trò quan trọng trong game khi mỗi lượt người chơi hoặc đối thủ sẽ được cộng ngẫu nhiên sức tấn công, tỉ lệ chí mạng hay hồi phục một lượng máu. Yếu tố này giúp game tăng thêm tính chiến thuật khi người chơi phải cân nhắc mỗi hành động của mình sao cho luôn ở trong những lượt đi có lợi nhất. Tuy vậy các trận chiến trong TITS tương đối khó "nhằn", cho dù đó là các quái vật thông thường. Điều này một phần do cơ chế luyện cấp trong game khá khó khăn bởi điểm kinh nghiệm thu được không nhiều, đồng thời các quái vật, nhất là những con trùm, đều có những đòn đánh khá "khủng". Nếu như thất bại trong một trận chiến thì người chơi có cơ hội đấu lại với sức mạnh của đối thủ bị giảm đi. Tuy nhiên điều này cũng không giúp ích cho bạn nhiều bởi đôi khi dù đã giảm bớt thì chúng vẫn quá mạnh so với bạn.

Bên cạnh phần chơi chính, game còn có rất nhiều nhiệm vụ phụ như tiêu diệt quái vật, truy tìm vật phẩm..., với phần thưởng đạt được đôi khi rất có giá trị. Các nhiệm vụ phụ này giúp người chơi có thêm cơ hội khám phá game, kéo thời lượng cần thiết để hoàn thành lên đến hơn 40 giờ chơi.

ÂM SẮC HƠI MỜ NHẠT

Phiên bản nguyên thuỷ TITS đã được phát hành trên PC tận 7 năm trước nên khi chuyển thể sang PSP việc đồ hoạ trông có vẻ hơi lỗi thời và không thể so được với những game đỉnh mới ra trên hệ máy này cũng là điều dễ hiểu. Ngoài ra, do sự khác biệt đáng kể trong kích thước giữa màn hình PC và PSP nên những chi tiết nhỏ sẽ bị rất khó để quan sát. Dù các nhân vật vẫn được thiết kế đẹp mắt nhưng tông màu của game có phần nhợt nhạt nên hơi thiếu thuyết phục. Nhìn chung đồ hoạ chính là mảng yếu nhất trong game.

Âm nhạc trong TITS mang phong cách nhẹ nhàng, du dương, trái ngược hẳn với phong cách nhạc mạnh mẽ sôi động thường thấy ở các game của Falcom. Dù các bài nhạc hơi mờ nhạt lúc đầu game và không để lại ấn tượng quá mạnh mẽ nhưng càng về sau lại càng thể hiện được phẩm chất của mình và tỏ ra phù hợp với nhịp độ và bối cảnh game.

ƯU
- Cốt truyện và tuyến nhân vật được xây dựng xuất sắc

KHUYẾT
- Đồ hoạ có phần lỗi thời.
- Các trận chiến trong game có độ khó cao.

KHỞI ĐẦU THUẬN LỢI

Có thể thấy bộ đôi Falcom và XSEED đã hoàn thành rất tốt vai trò của mình trong việc chuyển thể TITS qua PSP và giới thiệu ra thị trường ngoài Nhật Bản. Chương đầu tiên trong bộ ba game liên hoàn đã có màn ra mắt khá thành công, tạo tiền đề thuận lợi cho các chương tiếp theo. Ngay từ bây giờ, mọi người đã bắt đầu có cơ sở để hy vọng và chờ đợi những phần tiếp theo để có thể thưởng thức thêm chuyến phiêu lưu thú vị này.

NGUYÊN CHƯƠNG

HỘI THỰC THẦN

GOD EATER BURST

GOD EATER BURST	
PHÁT HÀNH	D3 Publisher
PHÁT TRIỂN	Shift
THỂ LOẠI	Nhập Vai / Hành Động
NGÀY PHÁT HÀNH	15/03/2011
ESRB (TUỔI)	Teen

TRÔNG ĐƯỢC HÌNH ẢNH MỘT "BẢN SAO" NHƯNG GODS EATER BURST VẪN CHỨA THỂ XỨNG TẦM VỚI MONSTER HUNTER.

Nếu những gì tựa game Gods Eater Burst (GEB) tiên đoán là đúng thì tương lai của nhân loại thật ảm đạm. Game đưa người chơi đến một thời điểm không xác định trong tương lai, khi mà cả thế giới đang hoang tàn đổ nát dưới sự tàn phá của các Aragami, những quái vật được hình thành từ việc tổng hợp các tế bào đột biến và phát triển nhờ hút kiệt các nguồn sống khác. Những người sống sót tập hợp lại dưới tổ chức Fenrir, thành luỹ cuối cùng của nhân loại, nơi đào tạo nên những chiến binh Gods Eater dũng mãnh đủ sức tiêu diệt các Aragami bằng cách cấy tế bào của chúng vào vũ khí được gọi là God Arc. Người chơi vào vai một tân binh của lực lượng Gods Eater, cùng với các đồng đội của mình, tham gia vào trận chiến trường kỳ quyết định vận mệnh của cả nhân loại.

Với một bối cảnh như trên, dễ dàng nhận thấy GEB đi theo thể loại tương tự như xêri game nổi tiếng Monster Hunter của Capcom, với tiêu điểm là những trận chiến giữa con người và quái vật khổng lồ. Tuy nhiên, để tránh bị xem là một "bản sao" thì GEB cần phải làm được nhiều việc để thể hiện chân giá trị của mình.

PHONG CÁCH ANIME

GEB được thiết kế theo phong cách anime Nhật Bản với những nhân vật được tạo hình mang nét đặc trưng của phong cách này. Vũ khí trong game khá lạ thường và "hầm hố", trang phục của nhân vật đẹp mắt mang lại hiệu quả ấn tượng cho game. Kể cả các loại quái vật cùng không phải là những sinh vật bạn có thể thấy ngoài đời thật mà được pha trộn các nét đặc trưng của nhiều loài tạo nên bộ dạng khác thường. Tuy nhiên cảnh nền và các yếu tố khác lại hơi thiếu chi tiết, tạo nên sự tương phản rõ rệt giữa các nhân vật và màn chơi.

Âm nhạc trong game cũng mang đậm phong cách anime với những bài nhạc nền sôi động và hấp dẫn ban đầu nhưng về sau bị trùng lắp. Phần lồng tiếng chỉ mang chất lượng chấp nhận được dù lẽ ra hãng phát triển đã có thể đầu tư để mang lại hiệu quả tốt hơn.

TRỌNG TÂM LÀ CÁC TRẬN CHIẾN

GEB có nhiều nét tương đồng với Monster Hunter khi game được chia ra làm nhiều nhiệm vụ yêu cầu người chơi tiêu diệt các quái vật, thu thập nguyên liệu để nâng cấp vũ khí, chuẩn bị cho các trận chiến tiếp theo. Tuỳ theo từng màn chơi mà số lượng nhân vật tham gia từ 1-4 người, bạn có thể phối hợp với các NPC hoặc "mời" thêm các người bạn khác thông qua kết nối cục bộ của máy PSP. Tuy nhiên so với Monster Hunter thì màn chơi của GEB đơn giản và cô đọng hơn. Thời gian tối đa cho mỗi nhiệm vụ là 30 phút và trọng tâm xoáy sâu vào các trận chiến với nhịp độ nhanh. Bản đồ cũng nhỏ hơn khiến việc tìm kiếm và truy lùng các Aragami trở nên dễ dàng hơn, kể cả việc thu thập các nguyên liệu cũng được thiết kế đơn giản đi rất nhiều. Ở giai đoạn đầu game, thoạt trông mọi việc có vẻ ổn nhưng sau khoảng 15-20 giờ chơi, người chơi sẽ có cảm giác hơi nhàm chán bởi quái vật, bản đồ và nhiệm vụ còn lặp lại đồng thời không có những màn chơi có chiều sâu.

Nét đặc trưng trong cách chơi của GEB chính là vũ khí God Arc mà các nhân vật được trang bị. Mang hai hình thái kiếm và súng, bạn có thể chuyển đổi lại nhanh chóng chỉ với một nút bấm khi đang chơi, God Arc đem đến khả năng kết hợp phong phú các chiêu thức. Đang tấn công tầm xa, thoắt cái bạn đã chuyển sang cận chiến và ngược lại.

Để tránh được việc người chơi lạm dụng thế mạnh tấn công tầm xa của súng để luôn giữ khoảng cách và "vãi" đạn từ xa, game quy định thanh chỉ số đạn sẽ giảm dần khi người chơi bắn, cho đến khi cạn kiệt thì bạn phải nạp đầy lại thanh này bằng các đòn đánh cận chiến bằng kiếm. Điều này khiến cho người chơi phải biết kết hợp hài hoà 2 loại vũ khí nhằm phát huy tối đa sức mạnh của nhân vật.

Đạn dược đóng vai trò rất quan trọng trong GEB khi phát huy sát thương tối đa nếu khai thác đúng điểm yếu của các quái vật. Khá thú vị là game cung cấp các tính năng hiệu chỉnh đạn dược rất phong phú từ việc kết hợp các yếu tố cho đến các hiệu năng đặc biệt, mà càng nghiên cứu sẽ càng phát hiện được hết sự hấp dẫn của nó.

VẪN KHUYẾT ĐIỂM NHỎ

Bên cạnh yếu tố cốt truyện và gameplay được đánh giá cao, ở GEB còn xuất hiện một số khuyết điểm nhỏ. Khuyết điểm đầu tiên, chính là hệ thống điều khiển khá phức tạp bên cạnh góc nhìn chưa thật sự tốt. Có lẽ trong GEB xuất hiện khá nhiều loại quái vật có kích thước khổng lồ, nên hệ thống camera trong game thường có xu hướng lấy góc nhìn toàn cảnh. Chính khuyết điểm này đôi khi sẽ mang lại một số điều khó chịu cho người chơi khi gây khó khăn trong việc "khóa mục tiêu" trong chế độ sử dụng súng của God Arc. Ngoài ra một số quái vật khi yếu thế sẽ bỏ trốn khiến người chơi mất thời gian truy đuổi khắp bản đồ. Những yếu tố trên khiến càng khiến cách chơi của GEB chưa thể vươn đến tầm cỡ như Monster Hunter.

Bên cạnh đó, hệ thống quái vật Aragami trong GEB chỉ bao gồm 35 loại. Trong thời gian đầu của game, chắc chắn bạn sẽ rất háo hức khi mỗi trận chiến đến là những lúc bạn phải đối đầu với các loại quái vật khác nhau với chiêu thức tấn công, tập tính và yếu điểm khác nhau. Tuy nhiên, càng về sau, sự háo hức này lại càng giảm đi rõ rệt, một khi bạn đã giáp mặt với đủ cả 35 loại quái vật của game. Đây quả là một điều đáng tiếc cho GEB, bởi Monster Hunter Portable 3rd - tựa game Monster Hunter mới nhất trên hệ máy PSA - số lượng quái vật đã lên đến hơn 70 loại.

MỘT TRẢI NGHIỆM KHÁC LẠ

Có lẽ đối tượng GEB nhắm đến là những người yêu thích dòng game Monster Hunter nhưng đang tìm kiếm thứ gì đó đơn giản và cô đọng hơn. Tuy nhiên sự đơn giản này lại là con dao 2 lưỡi khi vô hình trung làm mất đi phần nào chiều sâu của game. Vì vậy chỉ có thể xem GEB như là một trải nghiệm khác lạ hơn là một đối thủ thực sự của Monster Hunter.

NGUYÊN QUÂN – PHU TỰ

ƯU:
- Đồ họa theo phong cách anime ấn tượng.
- Vũ khí God Arc có 2 hình thái thú vị.
- Có sự biến hóa cao trong cách phối hợp, chế tạo vũ khí, trang bị cho nhân vật.

KHUYẾT:
- Màn chơi đơn giản và cô đọng khiến game mất đi chiều sâu.
- Một vài khiếm khuyết trong cách chơi.
- Hệ thống điều khiển khá phức tạp

TÊN GAME: Dream Trigger 3D | PHÁT HÀNH: D3 Publisher | NGÀY PHÁT HÀNH: 10/05/2011 | HỆ MÁY: 3DS
THỂ LOẠI: Hành Động | PHÁT TRIỂN: ART co | ESRB (TUỔI): Everyone

D+R+E+A+M TRIGGER 3D

BẢO VỆ GIẤC MƠ

Nếu bạn cần rèn luyện cho đôi mắt thì đây là chính là trò chơi dành cho bạn.

ƯU
» Hình ảnh đẹp
» Nhiều thách thức

KHUYẾT
» Điều khiển rất khó

Dream Trigger 3D là một game bắn súng vui đầy màu sắc, người chơi phải đồng thời sử dụng hình ảnh 3D, màn hình cảm ứng và phím điều khiển hướng. Một trò chơi rất độc đáo và lạ mắt, có lẽ ít người từng gặp thể loại này trước đây.

Nhiệm vụ chính trong Dream Trigger 3D là người chơi phải cố gắng bảo vệ giấc mơ của mình bằng cách tiêu diệt các con ác mộng.

Màn hình phía trên là khu vực chơi chính. Kẻ thù có thể xuất hiện từ mọi phía, khi chúng xuất hiện trên màn hình, bạn chỉ có thể nhìn thấy một dấu vết năng lượng. Màn hình phía dưới được tạo thành lớn "điểm ảnh" đại diện cho sonar. Vẽ trên màn hình này sẽ phát ra các xung sóng siêu âm. Khi kẻ thù đi qua những xung động, chúng xuất hiện trên màn hình phía trên. Chỉ sau khi những kẻ thù được tiết lộ, bạn mới có thể tấn công chúng. Sức mạnh tấn công của bạn phụ thuộc vào số lần truy cập sonar thành công. Chắn chắn, ban đầu người chơi sẽ gặp không ít khó khăn để phối hợp tất cả mọi thứ, đặc biệt là ở cấp độ về sau.

Bạn luôn phải thao tác của D-pad và màn hình cảm ứng và quan sát cả 2 màn hình. Những người mới chơi dễ bị rối trong việc thao tác. Những kẻ thù thường xuyên tung ra loạt đạn cùng một lúc, đó thực sự là thử thách. Bạn phải giữ cho con trỏ chuột di chuyển để tránh đạn, khi điểm sức khỏe hết thì lập tức trò chơi sẽ kết thúc, không còn cách nào khác, bạn phải bắt đầu lại. Trò chơi rất dễ kết thúc, nó khiến những ai thiếu kiên nhẫn sẽ từ bỏ trò chơi, nhưng khi làm chủ được khẩu súng laser thì bạn sẽ bất khả chiến bại

Thể loại này có thể sẽ làm rối mắt người chơi nếu không quen bởi nhiệm vụ chủ yếu của người chơi là né hàng ngàn hoặc thậm chí hàng triệu vật thể đầy màu sắc và tiêu diệt vô số kẻ thù. Người chơi phải rất tinh mắt và phản ứng cực nhạy thì mới có thể hoàn thành được hết trò chơi.

Dream Trigger 3D đã thổi vào hệ máy cầm tay 1 cách chơi hoàn toàn mới cùng với trải nghiệm 3D cực kỳ lý thú. Mỗi lần tiêu diệt 1 mục tiêu, chúng sẽ nổ và phát ra nhiều màu sắc rất đẹp mắt. Không những thế, âm nhạc cũng rất sống động, thay đổi tùy thuộc những gì đang xảy ra trên màn hình.

Dream Trigger 3D hỗ trợ 2 người chơi, cung cấp hơn 50 màn chơi cùng với hơn 100 thử thách để lấy điểm thưởng và có 10 môi trường khác nhau để bạn khám phá.

MINH THẮNG

TÊN GAME: WAVE – AGAINST EVERY BEAT!
THỂ LOẠI: Hành động
PHÁT HÀNH: Colorbox
PHÁT TRIỂN: Colorbox
NGÀY PHÁT HÀNH: 11/03/2011
ESRB (TUỔI): Everyone 10+
HỆ MÁY: iOS

CHIẾN ĐẤU TRONG ÂM NHẠC

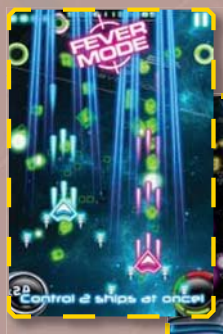
ƯU

- Bổ sung một số yếu tố mới lạ vào cách chơi.
- Đồ họa và âm thanh thể hiện tốt.

KHUYẾT

- Trong cách chơi vẫn còn một số yếu tố bất cập.

Được phát triển bởi studio Colorbox đến từ Việt Nam, Wave - Against every BEAT! (AEB) là một trong những sản phẩm chủ lực bên cạnh những cái tên như Dalton - the AWESOME!, A.I.R Defense hay Rooftop Escape. Mặc dù có cái tên mang đầy màu sắc của một tựa game âm nhạc nhưng đây lại là một game bắn phi thuyền với góc nhìn từ trên xuống truyền thống. Người chơi sẽ điều khiển phi thuyền di chuyển (đạn sẽ bắn tự động) chiến đấu với các đối thủ dưới hình dạng các khối đa giác khác nhau, một số chỉ biết lao thẳng vào bạn nhưng một số khác lại biết né tránh hay bắn trả. Người chơi có thể thu thập các ngôi sao khi bắn hạ kẻ địch để tăng thêm điểm thưởng, cũng như các vật phẩm nâng cấp cho vũ khí mạnh mẽ hơn, tăng giáp hoặc thêm mạng thưởng. Tuy nhiên có một điểm hơi bất hợp lý là một khi bị chết thì các loại vũ khí đã được nâng cấp vẫn được giữ nguyên, dẫn đến người chơi thường sử dụng chiến thuật sẵn sàng hi sinh một số mạng đầu màn chơi, miễn sao "ăn" được các món đồ nâng cấp vũ khí mạnh mẽ, sau đó sẽ dễ dàng kiếm lại mạng thưởng và hoàn tất màn chơi.



Game cung cấp 3 chế độ chơi khác nhau cho mọi người. Chế độ Arcade bao gồm các màn chơi theo nhiệm vụ như tiêu diệt 1000 đối thủ, thu thập 200 ngôi sao hay đối đầu với một con trùm khó nhằn, mỗi màn chơi sẽ có 2 độ khó khác nhau casual và hardcore. Chế độ Survival là một màn chơi không giới hạn, thử thách khả năng ghi điểm kỷ lục của bạn. Cuối cùng là chế độ Free Style, nơi người chơi có thể lựa chọn các bài nhạc có trong thiết bị iPod/iPhone/iPad để làm nhạc nền khi chơi theo nhiệm vụ.

Để tạo dấu ấn riêng, Colorbox đưa vào một số yếu tố mới lạ trong cách chơi. Trong các màn chơi, đôi lúc sẽ xuất hiện các "cổng dịch chuyển" giúp người chơi có thể chuyển sang trạng thái Fever Mode với số lượng phi thuyền điều khiển được tăng lên thành 2, hoặc Drive Mode đưa người chơi vào góc nhìn của phi công trong khoang lái khá thú vị. Tuy nhiên lưu ý là một số loại đạn hỗ trợ sẽ có thể bị mất khi chuyển sang các trạng thái đặc biệt này và thoát ra, khiến người chơi mất đi chút ưu thế. Ngoài ra, khi mất hết mạng, người chơi sẽ được trao cho cơ hội cuối gọi là Sudden Death. Chỉ cần né tránh được các lưỡi dao bắn ra từ phía đối phương trong thời gian quy định trước thì bạn sẽ được cấp thêm mạng để tiếp tục màn chơi. Tuy nhiên thử thách này thường không dễ vượt qua bởi độ khó khá cao của mình.

Đồ hoạ của AEB tương đối đẹp mắt với các màu sắc tươi tắn được phối hợp hài hoà với nhau. Nhạc nền của game sôi động và hấp dẫn dù rằng đôi chỗ vẫn chưa khớp lắm với nhịp độ game.

Với những yếu tố thú vị thêm vào, AEB tạo được nét hấp dẫn dù rằng cơ bản cũng chỉ là một game bắn phi thuyền truyền thống. Tuy nhiên hơi đáng tiếc Colorbox vẫn chưa tung ra phiên bản HD dành riêng cho iPad mà chỉ có một phiên bản chung cho cả iPod, iPhone và iPad.

TIỂU LÝ

TÊN GAME: CHAOS RINGS OMEGA
THỂ LOẠI: Nhập Vai
PHÁT HÀNH: Square Enix
PHÁT TRIỂN: Media.Vision
NGÀY PHÁT HÀNH: 19/05/2011
ESRB (TUỔI): Everyone 10+
HỆ MÁY: Iphone

ĐẤU TRƯỜNG SINH TỬ

Chaos Rings Omega bước đi thứ hai trong chiến lược khẳng định vị thế ông lớn thể loại game nhập vai Nhật Bản trên iOS của Square Enix.

Hãng game Square Enix luôn sở hữu thế mạnh truyền thống ở mảng game nhập vai Nhật Bản (J-RPG). Nếu như ở những hệ máy chơi game console và handheld chuyên dụng họ có trong tay cặp "song hùng" Dragon Quest và Final Fantasy, thì ở miền đất mới iOS họ cũng cần một thương hiệu mũi nhọn như thế. Chaos Rings chính là cái tên được lựa chọn đảm nhận trọng trách này. Phiên bản đầu tiên được giao cho team phát triển Media. Vision vốn đã thành danh qua loạt game kinh điển Wild Arms, đã tạo được dấu ấn mạnh mẽ khi ra mắt năm ngoái. Tuy vẫn còn những khiếm khuyết nhưng Chaos Rings được nhiều người xem như là tựa game J-RPG đích thực đầu tiên trên iOS. Khởi đầu thành công đã tạo động lực cho Square Enix đẩy mạnh đầu tư cho thương hiệu này qua 2 phiên bản cùng được phát triển song song: phần tiền truyện mang tên Chaos Rings Omega và hậu truyện mang tên Chaos Rings II. Trong đó tựa game Chaos Rings Omega (CRO) được cho ra mắt trước vào ngày 19/05/2011 mới đây.

KHỞI NGUỒN TRUYỀN THUYẾT

Là phần tiền truyện, CRO đưa người chơi đến với các sự kiện xảy ra 10,000 năm trước phiên bản đầu tiên. Bốn cặp nhân vật đến từ các không- thời gian khác nhau được một nhân vật thần bí mang tên The Agent triệu hồi đến đấu trường Ark Arena, nơi họ phải tham gia vào các trận chiến sinh tử để chọn ra cặp vô địch. Qua góc nhìn của nhân vật Vieg (mà sau này sẽ được gọi là Olgar trong phiên bản Chaos Rings), người chơi sẽ dần tìm ra ý nghĩa thật sự của đấu trường này là lựa chọn cặp đôi xứng đáng nhất để đưa họ trở về quá khứ trở thành thuỷ tổ loài người, nhằm tạo ra giống loài mạnh mẽ đủ sức ngăn chặn hiểm hoạ thế giới bị tiêu diệt bởi các thực thể Qualia huyền bí trong tương lai. Cốt truyện trong CRO giúp làm sáng tỏ thêm các sự kiện xảy ra trong Chaos Rings, do đó nếu có điều kiện chơi qua phiên bản đầu tiên thì bạn sẽ có cơ hội thưởng thức trọn vẹn hơn.

BÌNH MỚI RƯỢU CŨ

Trước hết, phải khẳng định là cách chơi trong CRO sử dụng lại đến 99.99% các chơi từ phiên bản đầu tiên. Theo thể loại nhập vai theo lượt truyền thống tương tự như các game nhập vai khác của Square Enix, chỉ khác biệt là trong CRO bạn chỉ có thể điều khiển tối đa 2 nhân vật trong đội hình. Từ đó, người chơi có thể ra các mệnh lệnh cho từng nhân vật một (Solo) hoặc ra lệnh cho cả 2 nhân vật thực hiện cùng lúc (Pair). Các chiêu thức phối hợp của 2 nhân vật dù có mạnh hơn đôi chút nhưng ngược lại khi bị trả đòn thì sẽ tác động lên cả hai, do đó đây là một tính năng "lợi bất cập hại". Cơ chế chạm trán ngẫu nhiên (random encounter) trong game có phần hơi lạc hậu khi hầu hết các game nhập vai Nhật Bản ngày nay đã không còn sử dụng nữa. Trong các trận chiến, yếu tố Break đóng vai trò quan trọng khi bên nào chiếm được Break thì sẽ có trong tay lợi thế rất lớn, vì vậy đây là chìa khoá đem đến chiến thắng trong các trận đấu trùm. Một tính năng khá thú vị là máu của các nhân vật sẽ tự động hồi phục sau trận đánh, khiến người chơi không còn phải lo lắng đến vấn đề dự trữ sẵn các item phục hồi máu trong các màn chơi kéo dài.

Trước khi bước vào mỗi màn chơi trong game, bạn có thể linh hoạt lựa chọn cấp độ phù hợp với đẳng cấp của nhân vật mình. Các màn giải đố được lồng ghép khéo léo giữa các màn chơi, đem lại khoảng lặng cần thiết giữa các trận chiến mà cũng không kém phần thú vị. Để thuận tiện hơn cho người chơi, game cho

UU	KHUYẾT
» Cốt truyện khá hấp dẫn. » Đồ họa và âm thanh sắc sảo.	» Cách chơi ch 'a có cải tiến so với phiên bản tr 'óc . » Hệ thống phép thuật đơn giản.

phép save lại bất cứ khi nào bạn muốn, giúp bạn không lệ thuộc một cách phiền toái vào các điểm lưu (save point) như các tựa game khác.

Cũng tương tự như Chaos Rings, Square Enix mang đến cho CRO một hệ thống phép thuật cực kỳ ... đơn giản và thiếu chiều sâu. Các phép thuật trong game chỉ xoay quanh 3 thuộc tính nước - lửa - gió xung khắc lẫn nhau, với tổng số các phép cũng chỉ đạt tới con số hàng chục, không có cả những phép triệu hồi quen thuộc. Điều này trái ngược hoàn toàn với những gì mà Square Enix đã làm được trong Dragon Quest hay Final Fantasy. Tuy nhiên khiếm khuyết này cũng không ảnh hưởng nhiều đến người chơi bởi dễ hiểu khi 99% đối thủ mà bạn gặp trong CRO là những quái vật "tép riu" chỉ cần dùng các đòn tấn công vật lý thông thường là có thể tiêu diệt được, còn lại 1% là các con trùm thì mới cần phải sử dụng đến phép thuật. Tuy nhiên trong các trận đấu trùm thì ngoài phép thuật, các nhân vật còn phải đạt được đẳng cấp nhất định thì mới có thể chịu nổi các đòn tấn công khá "khủng" của chúng, còn không thì chẳng có cách nào để giành chiến thắng. Cũng may việc luyện cấp trong CRO khá nhanh nên người chơi cũng không mất qua nhiều thời gian khi cần gia tăng đẳng cấp nhân vật. Vô hình trung,

game trở thành một chuỗi hành động đánh trùm - thất bại - luyện cấp- quay trở lại đánh trùm, đồng thời tính chiến thuật không được đề cao (do không có đất dụng võ) mà thay vào đó yếu tố "cày kéo" lại được khuyến khích.

Nhìn chung, CRO cũng chỉ là một thứ "bình mới rượu cũ" khi Square Enix chỉ đưa vào một cốt truyện mới, còn cách chơi thì vẫn y như phiên bản trước. Điều này dẫn đến những khiếm khuyết lặp lại khiến người chơi khó có thể hài lòng. Nếu như ở phiên bản đầu tiên còn có thể tạm chấp nhận được do là kẻ tiên phong thì việc hơn 1 năm trôi qua mà hãng phát triển vẫn khong thêm cải tiến đáng kể nào vào thì thật đáng tiếc.

HÌNH ÂM SẮC SẢO

Giống như cách chơi, đồ hoạ và âm thanh trong CRO cũng hoàn toàn giống như phiên bản đầu tiên, nhưng rất may đây lại là sự lặp lại được mọi người chờ đón. Hình ảnh trong game sắc sảo với các nhân vật và quái vật thiết kế đẹp mắt cùng với màu sắc pha trộn hài hoà đem lại sự hài lòng cho người chơi, nhất là với phiên bản HD dành cho iPad. Nhạc nền trong game để lại ấn tượng mạnh mẽ qua nhưng giai điệu đầy sức cuốn hút của mình, hoàn toàn có thể so sánh được về chất lượng với các tựa game đỉnh khác của Square Enix.

THIẾU ĐỘT PHÁ

Với những gì đã thể hiện, CRO chỉ đáng được xem như là phần mở rộng của tựa game Chaos Rings đầu tiên hơn là một phiên bản game độc lập. Với cách khai thác thương hiệu theo kiểu "vắt sữa" như thế thì dù muốn hay không CRO cũng sẽ (và chỉ) thể hiện được những gì như Chaos Rings mà thôi. Còn nếu muốn mong chờ những đột phá thật sự thì người chơi phải chờ đến phiên bản Chaos Rings II sắp ra mắt trong thời gian tới.

TIỂU LÝ

TÊN GAME: STAR BATTALION
THỂ LOẠI: Hành Động
PHÁT HÀNH: Gameloft
PHÁT TRIỂN: Gameloft SA
NGÀY PHÁT HÀNH: 21/03/2011
ESRB (TUỔI): Everyone
HỆ MÁY: iOS

STAR BATTALION
THIÊN HÀ ĐẠI SÔNG

Star Battalion là một trong những tựa game đầu tiên mà Gameloft phát triển để tấn công thị trường thiết bị sử dụng hệ điều hành iOS.

Bạn sẽ vào vai một phi công đang cùng đồng đội trong nhóm chiến binh Resistance cố gắng triệt hạ Royalists, băng đảng tội phạm có thế lực rất lớn trong thiên hà và chúng chuyên thôn tính các chủng tộc yếu hơn để bành trướng lãnh thổ của mình. Đừng trông chờ nhiều vào chiều sâu cốt truyện vì nội dung của nó chỉ có mục đích chủ yếu là dẫn dắt bạn đến với các nhiệm vụ trong game và hàng loạt kẻ xấu để diệt trừ hơn là kể một câu chuyện đúng nghĩa với đầy đủ các tình tiết thắt mở, trầm lắng đến cao trào. Các nhiệm vụ diễn ra tại nhiều địa điểm khác nhau và bạn rất dễ nhận thấy sự lai tạp với các tựa game khác trong quá trình chơi. Khi thì một hành tinh đầy cát, lúc lại ở một tinh cầu bị tuyết trắng bao phủ hay một thành phố tương lai hao hao các địa danh Tatooine, Hoth và Coruscant trong Star Wars. Mục tiêu nhiệm vụ yêu cầu bạn thu thập các tinh thể Holocubes tương tự như khối lập phương Energon trong Transformer, ngăn chặn một loại siêu vũ khí giống những gì bạn từng làm với G.I. Joe và sau cùng là các màn không chiến nảy lửa lấy cảm hứng rõ rệt từ Battlestar Galactica.

Lèo lái phi thuyền và tấn công là 2 thao tác bạn phải thực hiện thường xuyên nhất trong SB. Bạn có thể sử dụng đồng thời cần điều khiển analog trên màn hình cảm ứng hoặc kích hoạt chế độ gia tốc kế để chơi bằng cách ngả nghiêng chiếc iPhone của mình. Cả 2 cách đều hoạt động khá trơn tru nhưng gia tốc kế sẽ cống hiến cho bạn trải nghiệm game tiện lợi và chính xác hơn một chút. Có tổng cộng 4 phi thuyền để bạn lựa chọn.

Kẻ địch biết kết hợp nhuần nhuyễn giữa tấn công và phòng thủ. Để tồn tại bạn có thể tránh né các luồng đạn bằng cách lượn tròn sang 2 bên hoặc lộn nhào chỉ với một thao tác vuốt nhẹ lên màn hình rất đơn giản. Vài màn chơi chứa các trận đấu trùm sẽ đưa nhóm của bạn vào các cuộc chạm trán với những chiến thuyền hiện đại và nhiều mẫu hạm khổng lồ. Đối phó với những kẻ địch khó nhằn này đòi hỏi bạn phải phá hủy lớp màn chắn năng lượng bao quanh chúng trước, sau đó mới có thể ra đòn kết liễu và công đoạn này thường khá khó, tốn nhiều sức lực. Chủng loại đối phương cùng diễn biến trận đấu không có gì mới lạ nhưng không vì thế mà nó thiếu đi tính hấp dẫn và sôi động.

Cả 2 chế độ chơi mạng cục bộ và trực tuyến (online) đều được SB hỗ trợ nhưng có một khuyết điểm nho nhỏ là chỉ tồn tại chế độ hợp tác (co-op), thiếu vắng hẳn phần chơi đối kháng như Deathmatch hay Versus. Đối với thể loại hành động nhịp độ nhanh như SB, thật khó hiểu tại sao Gameloft lại thiết kế phần chơi mạng như thế thay vì trang bị cơ chế multiplayer ấn tượng như họ đã làm với tựa game Modern Combat 2: Black Pegasus. Bạn có thể tham gia với tối đa 2 người chơi khác để cùng nhau thực nhiện các nhiệm vụ mà bạn đã mở khóa thành công trong phần chiến dịch (Campaign). Để thuận tiện hơn cho bạn, SB được tích hợp 2 mạng xã hội phổ biến là Gameloft Live và Game Center nên bạn có thể dễ dàng mời bạn bè cùng chinh chiến trực tuyến với mình. Chế độ chơi qua các kết nối cục bộ như Bluetooth cho trải nghiệm thú vị hơn vì phần trực tuyến không hỗ trợ voice chat nên bạn khó lòng thống nhất chiến thuật với đồng đội phần nào giảm bớt sự hào hứng.

Với SB, Gameloft một lần nữa gây ấn tượng mạnh với người chơi thông qua nền tảng đồ họa tuyệt đẹp được tối ưu cho màn hình Retina của iPhone 4. Thiếu vắng chế độ Deathmatch nhưng bù lại những đặc tính khác đều có chất lượng tốt như cơ chế điều khiển thuận tiện và một lối chơi thuyết phục, vui nhộn nên bạn sẽ không có gì để phàn nàn nhiều. Nếu bạn yêu thích phong cách khoa học viễn tưởng cùng những trận dog fighting nghẹt thở trên hệ máy smartphone thì SB rất đáng được cân nhắc với mức giá lý tưởng (~20000 đồng).

ĐẮC HOÀI

ƯU
- Cơ chế điều khiển tốt.
- Hình đẹp, âm hay.
- Lối chơi thú vị, số lượng nhiệm vụ và màn chơi phong phú.

KHUYẾT
- Cốt truyện mờ nhạt.
- Thiếu phần chơi đối kháng.

Tên game: Tomb Raider | **Thể loại:** Hành động | **Phát triển:** Crystal Dynamics | **Phát hành:** Square Enix | **Dự kiến phát hành:** 2012 | **Hệ máy:** PC

Tomb Raider: Legend đã không phải là sự tái khởi đầu thích hợp mà nhiều game thủ mong muốn. Vì vậy nhà phát triển Crystal Dynamics đã quyết định đưa ra phiên bản Tomb Raider năm 2011 với mong muốn hồi sinh sự sống cho dòng game này.

TOMB RAIDER

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Sống giữa trùng vây

Sự thay đổi dễ nhận ra nhất là dáng vẻ của Lara trở nên trẻ trung hơn. Trong phiên bản mới, cô không còn đóng vai trò là nhà thám hiểm nữa, mà trở thành người sống sót mắc kẹt trên một hòn đảo thần bí. Lara sẽ phải chiến đấu để tìm đường thoát khỏi các hầm mộ tối tăm đầy những bẫy rập hiểm nguy, hơn là tìm dấu vết để khơi lên những kho báu bị chôn lấp. Đây không phải là lần đầu tiên dòng game Tomb Raider lấy chủ đề chủ đạo là "tối tăm", mà nó được phát triển dựa theo nền tảng của phiên bản The Angel of Darkness.

Bên cạnh việc cập nhật cảnh quan, Crystal Dynamics còn dày công mở rộng phạm vi hoạt động của nhân vật. Cụ thể, các phiên bản trước giới hạn khu vực theo từng màn chơi, còn phiên bản mới sẽ mang đến một thế giới rộng lớn hơn, với những mảnh trang bị đặt rải rác đâu đó cùng những con đường bí mật len lỏi.

Trong điều kiện khắp nơi luôn tiềm ẩn những hiểm nguy rình rập, người chơi có thể rời bỏ những con đường có sẵn, luồn lách qua những khe hẹp để du hành thay vì cắm đầu cắm cổ chạy từ điểm đầu đến điểm đích. Lara sẽ được trang bị thêm kỹ năng sống "đánh hơi" nguy hiểm như theo dõi dấu vết đàn sói hoặc những tình tiết đan xen khác, nhằm làm cho cuộc chơi trở nên gay cấn hơn. Mặc dù thế giới trong Tomb Raider sẽ không rộng lớn và thoải mái như những trò chơi khác, song tựa game này hứa hẹn ở chỗ sẽ có nhiều hoạt động hơn với trong khoảng 10 giờ chơi liên tục.

Về mặt giải đố, Tomb Raider phiên bản mới sẽ chú trọng nhiều hơn vào những câu đố có tính vật lý và hóa học cao, thay vì chỉ là dạng "rê - kéo – đặt" hoặc nhấn nút. Những vật phẩm đặt trong cảnh chơi đều có những lý do riêng, với những cách thực hiện phối hợp khác nhau, chứ không đơn thuần là những giải pháp mang tính nhất định. Hệ thống dịch chuyển nhanh sẽ giúp người chơi qua lại những địa điểm trước đó, để thu gom những món đồ cần thiết trong quá trình chơi.

Karl Stewart, giám đốc thương hiệu toàn cầu dòng Tomb Raider nói rằng Crystal Dynamics đang áp dụng những kỹ thuật ngoài ngành game, đặc biệt là các công nghệ truyền hình, nhằm tạo ra những đoạn chơi khiến game thủ quên rằng mình đang chơi game. Một mối quan hệ cân bằng giữa điều kiện môi trường, thế giới mở rộng lớn và chuỗi hành động trong các sự kiện là điều mà nhiều người đang chờ mong ở Tomb Raider phiên bản mới.

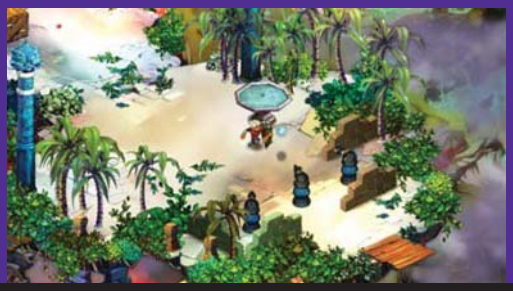
HOÀNG KIM

GAME SẮP "RA LÒ"

Bastion

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Supergiant Games | **Phát hành:** Warner Bros Interactive | **Thể loại:** Hành động nhập vai | **Ngày phát hành:** 30/6/2011

Sau một thảm họa đã tách rời thế giới thành các hòn đảo nổi. Người chơi bước vào cuộc hành trình trong môi trường hoang dã để tìm kiếm người sống sót, họ sẽ phải đối đầu với những con quái thú, tự mình tạo ra các loại vũ khí và đạt được những sức mạnh mới từ các linh hồn đặc biệt.



Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Tripwire Interactive | **Phát hành:** Lace Mamba Global | **Thể loại:** Bắn súng | **Ngày phát hành:** 28/6/2011

Tập trung vào trận chiến ở Stalingrad và các hoạt động của cả hai phe Đức và Nga, từ tháng 7/1942 đến tháng 2/1943, Heroes of Stalingrad cho phép người chơi trải qua một trong những trận chiến khốc liệt nhất trong lịch sử con người. Lần đầu tiên có thể trải nghiệm Đệ nhị thế chiến trong một chiến dịch của quân Đức với một game bắn súng góc nhìn thứ nhất.

Section 8: Prejudice

Hệ máy: PC | **Phát triển:** TimeGate | **Phát hành:** Southpeak Games | **Thể loại:** Bắn súng
Ngày phát hành: 30/6/2011

Trong một tương lai xa xôi, loài người sẽ kêu gọi những chiến binh bảo vệ can đảm nhất để đối đầu với một mối đe dọa đang nổi lên quyết tâm tiêu diệt tất cả sự sống của con người mà chúng ta đã biết. Section 8: Prejudice là một game bắn súng khoa học viễn tưởng góc nhìn thứ nhất với các cuộc chiến đấu dữ dội.

Call of Juarez: The Cartel

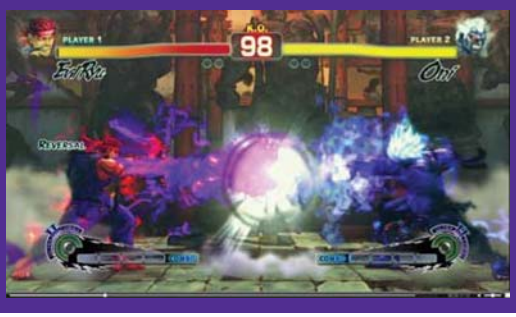
Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Techland | **Phát hành:** Ubisoft | **Thể loại:** Bắn súng | **Ngày phát hành:** 28/6/2011

Khi một băng đảng ma túy Mexico đánh bom một cơ quan thực thi pháp luật của Mỹ, chính phủ Mỹ đã tập hợp một lực lượng đặc biệt nhằm giải quyết chúng. Bạn sẽ vào vai Ben McCall, một cảnh sát nóng tính, hoặc Eddie Guerra, một thám tử nghiện cờ bạc, hay là một nhân viên FBI xuất thân từ băng đảng đường phố, Kim Evans. Mỗi nhân vật đều có một câu chuyện riêng. Khi chiến đấu nhằm tìm ra bí ẩn của vụ đánh bom, bạn sẽ trải qua một hành trình đầy thử thách từ đường phố của Los Angeles, California đến Juarez, Mexico.

Super Street Fighter IV: Arcade Edition

Hệ máy: PS3 | Phát triển: Capcom | Phát hành: Capcom | Thể loại: Đối kháng | Ngày phát hành: 28/6/2011

Có thêm nhân vật mới và tăng cường chức năng Replay Channel, Super Street Fighter IV Arcade Edition là phiên bản mới khẳng định cho tựa game Street Fighter. Trò chơi gồm một danh sách 39 nhân vật quen thuộc như Ryu, Chun-li, Juri, El Fuerte và Rufus, trong khi có thêm 4 nhân vật mới bao gồm cả các võ sĩ cổ điển từ các phiên bản trước của Street Fighter như Yun và Yang cũng như một nhân vật hoàn toàn mới là Oni.



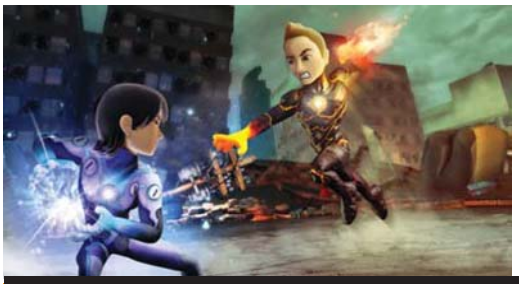
The Earth Defense Force: Insect Armageddon

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Vicious Cycle | **Phát hành:** D3 Publishser | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 05/7/2011

Trò chơi hành động nói về cuộc xâm lăng của các con côn trùng khổng lồ đang đe dọa nền văn minh nhân loại và chỉ có lực lượng The Earth Defense Force (EDF) mới có thể ngăn chặn chúng. Trong phần Campaign, game cho phép một đội lên đến ba người chơi online cùng chiến đấu với những con côn trùng ngoài hành tinh trong một thành phố hoàn toàn đổ nát. Mỗi người lính EDF được trang bị hơn 150 loại vũ khí và 4 bộ áo giáp có thể nâng cấp nhằm thực hiện các nhiệm vụ nguy hiểm và cam go nhất.

PowerUp Heroes

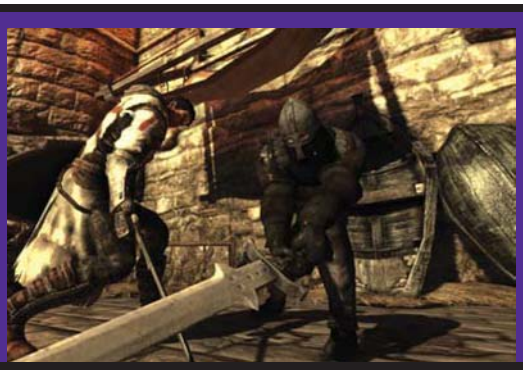
Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Longtail Studios | **Phát hành:** Ubisoft | **Thể loại:** Đối kháng | **Ngày phát hành:** 14/7/2011



Tận dụng công nghệ của Kinect, PowerUp Heroes là một game đối kháng mà người chơi sẽ sử dụng toàn bộ cơ thể của họ điều khiển từng chuyển động trong trận đấu như lên đạn, nhảnh tránh các tia điện và các phản công trước các đòn đánh chết người. Để chuẩn bị cho các trận đấu, người chơi phải trang bị các bộ siêu trang phục với các khả năng đặc biệt và năng lương chết người. Sau khi đánh thắng một trận đấu, bạn sẽ có được một trang phục mới với khả năng mới dành cho trận đấu tiếp theo. Có đến 20 bộ siêu trang phục để bạn thu thập.

The Cursed Crusade

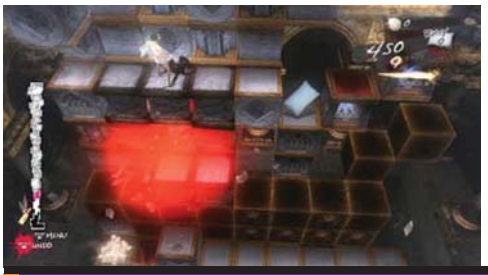
Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Kylotonn | **Phát hành:** Atlus
Thể loại: Hành động Phiêu lưu | **Ngày phát hành:** 26/7/2011



Trò chơi lấy bối cảnh khi thế kỷ 12 sắp kết thúc. Giáo hoàng Innocent 3 phát động một cuộc thập tự chinh mới để chinh phục lại vùng đất thánh, đã thất thủ trước quân đội của vua Salomon vài năm trước đây. Trong khi các hiệp sĩ quý tộc đều được kêu gọi lên đường cho cuộc thánh chiến vĩ đại này, thì cuộc gặp gỡ với hoàng tử Alexis, người kế vị của đế chế Byzantine đã làm thay đổi toàn bộ tiến trình của lịch sử.

Catherine

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Atlus | **Phát hành:** Atlus | **Thể loại:** Phiêu lưu | **Ngày phát hành:** 26/7/2011



Vincent yêu bạn gái của mình, Katherine xinh đẹp, thông minh, và giỏi giang. Vấn đề là khi cô ấy bắt đầu đề cập đến chuyện lâu dài, điều mà Vincent luôn tìm cách trốn tránh. Trong một buổi tối Vincent đi cùng với bạn bè của mình, tình cờ anh ta bị tấn công bởi một cô gái xinh đẹp quyến rũ không thể cưỡng lại tên Catherine. Đột nhiên, anh ta phát hiện tỉnh dậy trên giường bên cạnh người phụ nữ xinh đẹp đó, và không nhớ được mình đã làm gì. Vincent không ngờ là chỉ với một bước vấp ngã trong tình yêu có thể biến thành một con ác mộng khủng khiếp...

The Smurfs: Dance Party

Hệ máy: Wii | Phát triển: Ubisoft | **Phát hành:** Ubisoft | **Thể loại:** Phiêu lưu
Ngày phát hành: 26/7/2011

Trò chơi The Smurfs Dance Party bao gồm 20 điệu nhảy với âm điệu vui tươi, thú vị được thể hiện bởi các chú Xì trum nổi tiếng. Trẻ em và cha mẹ có thể nhảy cùng với các nhân vật trong phim hoạt hình yêu thích của mình, bao gồm Tí vua, Tí khờ, Tí điệu... Người chơi cũng có thể chọn lựa cho mình giữa những giai điệu yêu thích từ các thể loại âm nhạc bao gồm cả Pop, R & B, Rock và Punk. Mỗi bài nhạc đều có những động tác vũ đạo độc đáo và cho phép 4 người nhảy cùng lúc trong chế độ Party Mode.

Titanic Mystery

Hệ máy: Wii | **Phát triển:** 0-Games | **Phát hành:** 0-Games | **Thể loại:** Phiêu lưu
Ngày phát hành: 12/7/2011

Titanic Mystery đến với game thủ ở mọi lứa tuổi như là một trò chơi của những khám phá và bí ẩn trong việc tìm kiếm một quả bom được giấu trên con tàu lớn Titanic II. Tham gia trong hành trình để cố gắng nhằm xác định vị trí của quả bom để cứu lấy con tàu và tất cả hành khách trên tàu.

Captain America: Super Soldier

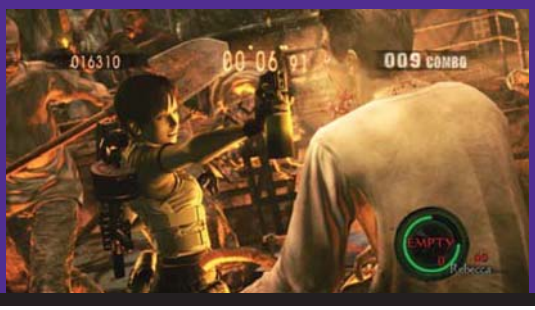
Hệ máy: Wii | **Phát triển:** TBA | **Phát hành:** SEGA | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 19/7/2011

Người chơi sẽ vào vai Captain America để đối mặt với tên Red Skull và quân đội của hắn ta trong một game hành động phiêu lưu góc nhìn thứ ba lấy bối cảnh trong những ngày đen tối nhất của Đệ Nhị Thế chiến. Sử dụng tấm khiên huyền thoại của Captain America với nhiều khả năng như tiêu diệt nhiều mục tiêu cùng một lúc, phản lại các đòn tấn công, vượt qua các bức tường hay giải các câu đố. Game thủ sẽ bước vào các trận đấu ngay cấn và các pha nhào lộn khéo léo để xâm nhập vào lâu đài huyền bí nhằm tiêu diệt tên trùm Skull Red.

Resident Evil: The Mercenaries 3D

Hệ máy: 3DS | **Phát triển:** Capcom | **Phát hành:** Capcom | **Thể loại:** Hành động
Ngày phát hành: 28/6/2011

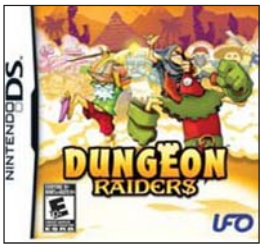
Trò chơi cung cấp cho các fan hâm mộ ưa thích cách chơi của Mercenaries mode trong Resident Evil 4 và 5, nay lại được tái phát triển ở chế độ 3D toàn diện. Những nhân vật cũng như các địa điểm nổi tiếng từ trước đến nay sẽ cùng hội tụ qua 30 màn chơi mà trong đó, người chơi có nhiệm vụ hạ gục càng nhiều kẻ thù càng tốt trong một khoảng thời gian giới hạn nhất định.



Dungeon Raiders

Hệ máy: DS | **Phát triển:** Cyanide | **Phát hành:** UFO Interactive | **Thể loại:** Hành động Phiêu lưu | **Ngày phát hành:** 28/6/2011

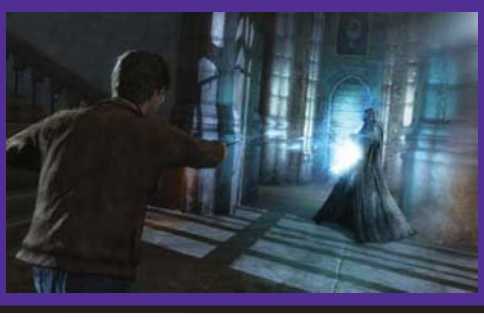
Một trò chơi hành động phiêu lưu mới lạ mà trong đó bạn sẽ điều khiển một nhóm gồm các nhân vật không có vẻ là các anh hùng và có tiểu sử đáng ngờ để thực hiện các nhiệm vụ quái dị hơn bao giờ hết. Bạn sẽ phải khám phá từ hang động cướp biển cho đến kim tự tháp Ai Cập với vô số cạm bẫy nằm rải rác trên đường, đẩy lùi sự tấn công của hàng trăm sinh vật hoang dã quyết tâm chắn đường bạn, và giải quyết hàng tá các câu đố.



Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2

Hệ máy: DS | **Phát triển:** EA Bright Light | **Phát hành:** Electronic Arts | **Thể loại:** Phiêu lưu | **Ngày phát hành:** 12/7/2011

Trong Harry Potter and the Deathly Hallows, người chơi sẽ phải chạy trốn, chiến đấu để sống sót cho một nhiệm vụ liều lĩnh và nguy hiểm nhất là định vị và phá hủy Horcruxes của Voldemort. Người chơi sẽ phải đương đầu với những sinh vật hung dữ từ những tập phim trước đây, thêm vào đó là các đối thủ mà Harry phải đối mặt trong tập phim mới. Cần phải tập hợp các phép thuật mạnh mẽ nhất của mình để chống lại cuộc tấn công không ngừng từ mọi phía. Đó là thời gian người chơi chiến đấu vì cuộc sống của họ.



TAI NGHE Gavio Metallon Sgull

GIỚI THIỆU

Đây là loại tai nghe có "củ loa" mạ hợp kim nhôm, cách âm, có độ trung thực cao ở cả 3 bè thấp trung cao; được tích hợp microphone độ nét cao điều khiển từ xa, phục vụ người dùng máy tính trong khi chơi game hay voice chat... Tai nghe xuất âm rõ ràng, chi tiết, đầy đủ với bè siêu trầm đột phá, tạo không gian rộng rãi. Tai nghe này chạm khắc hình đầu lâu rất thời trang. Ngoài ra, như là một loại tai nghe stereo, nó tương thích với các máy nghe nhạc iPod, iPhone, iPad/Blackberry và các thiết bị nghe nhìn kỹ thuật số với jack cắm 3 ly.

ĐẶC TÍNH KỸ THUẬT

Kích thước: 10mm

Tần số đáp ứng: 17Hz – 23KHz

Độ nhạy: 105 +/- 3dB (ở mức 1 KHz, 0,5 Vrms)

Trở kháng: 200hm

Chiều dài dây: 120 cm

Kết nối: 3,5mm stereo và microphone

Thiết kế thời trang, cách âm tốt

Tích hợp microphone

Âm bass siêu trầm đột phá

Tương thích các thiết bị nghe nhìn kỹ thuật số.

NGHE THỬ

Gavio Metallon Sgull biểu diễn tốt các bản nhạc MP3, lossless… trên máy tính xách tay và các thiết bị nghe nhìn kỹ thuật số khác. Trong trò chơi bóng đá nổi tiếng Fifa, âm thanh xuất ra trung thực, chi tiết, phản ánh đúng mọi diễn biến trên sân từ độ lớn đến vị trí của tiếng la hét của cổ động, huấn luyện đến tiếng chạm giày vào bóng… Trong trò chơi bắn súng, tiếng động từ mọi phía và mọi cường độ đều thể hiện tốt, giúp người chơi dễ làm chủ tình thế.

Tai nghe Gavio Metallon Sgull không thích hợp với bộ dàn Hi-Fi, Hi-End (cắm thêm đầu chuyển 6 ly để nghe với nhiều loại máy quay CD, preampli hay ampli…, nó không vượt qua được tiếng trống bass của bản Hotel California – tiếng trống bass bị vỡ). Nhưng, Gavio Metallon Sgull lại làm chủ "trận địa" nhạc số với mức độ đáng để nể: Cũng CD với bản Hotel California đó mà chơi trên máy tính xách tay Dell Vostro 1310 thì màn biểu diễn đã thành công tốt đẹp với đầy đủ mọi chi tiết; tiếng trống bass tròn căng đầy rung bần bật như ngang tai; bè trầm và siêu trầm nói chung thì rộng, sâu, uy lực.

ƯU ĐIỂM:

Làm chủ trận địa nhạc số, âm thanh trung thực với bè siêu trầm đột phá.

Gọn nhẹ, thời trang, dây vừa đủ dài khi dùng với máy tính xách tay.

NHƯỢC ĐIỂM:

Không làm chủ được một số bản nhạc trên một số thiết bị Hi-Fi, Hi-End.

THAM GIA KHẢO SÁT:

MTXT Dell Vostro 1310; Máy tính để bàn chơi game lắp ráp tại Việt Nam; Máy ghi âm kiêm MP3 player Sony ICD-UX71F; các thiết bị audio Denon DCD-3300, Sony CDP-555ESD, Onkyo Integra Preamplifier P-855 nII, Technics Digital Integrated Amplifier SU-V100D sử dụng với các lỗ cắm tai nghe 6 ly.

Chương trình: Eagles hell freezes over (CD); Daniel Barenboim plays Brahms Piano Concertos No1&2, NXB EMI (CD); Hasta Manana & Dancing Queen (ABBA, MP3); Triệu bông hồng (Alla Pugacheva, MP3); Carmen (Opera của Bizet, Lossless).

NHU DŨNG

LIÊN HỆ:

Công ty TNHH Kianex Việt Nam

45 Tôn Đức Thắng, Đống Đa, Hà Nội

ĐT: (08)62935427;

Miền Nam: 0936121228 (Mr. Thắng);

Miền Bắc: 0912426142 (Mr. Huy).

CHÍNH THỨC CÓ MẶT TRÊN THỊ TRƯỜNG VÀO ĐẦU THÁNG 4 QUA, XPERIA PLAY LÀ ĐIỆN THOẠI THÔNG MINH (SMARTPHONE) ĐẦU TIÊN MANG THIẾT KẾ PLAYSTATION.

PlayStation trên điện thoại thông minh

Máy được thiết kế theo dạng trượt, nhưng không phải là một bàn phím QWERTY dành cho soạn thảo như thông thường mà là nút điều khiển game chuyên dụng trên PlayStation, từ phím 4 chiều, tam giác, vuông, tròn, x và thậm chí có 2 "cần" analog cảm ứng. Và dĩ nhiên chiếc điện thoại thông minh chuyên chơi game này không thể thiếu điều khiển L, R. Hệ thống phím của Play có kích thước tương đương như PSP, nhưng vì được thiết kế nằm gọn phía dưới màn hình nên các phím có phần "chìm" hơn.

Điểm đáng chú ý của hệ thống nút điều khiển của Xperia Play là sự xuất hiện của 2 "cần" analog cảm ứng (các thiết bị chơi game cầm tay như PSP, PSP Go chỉ có 1 cần). Cách điều khiển anolog cảm ứng khá lạ đối với game thủ của máy chơi game cầm tay. Có thể khi mới bắt đầu bạn sẽ cảm giác chúng không "ăn" và thiếu chính xác. Nhưng khi đã quen và làm chủ được cần anolog này, nó sẽ giúp bạn kiểm soát trò chơi linh hoạt hơn. Tuy nhiên, về cảm giác điều khiển thì analog cảm ứng vẫn không tốt như anolog vật lý như trên PSP hay gamepad PS3.

Chơi game là tính năng được mong chờ nhất của Xperia Play. Khi trượt bàn phím lên, Xperia Play sẽ tự động khởi chạy giao diện chơi game. Trên Xperia Play cài sẵn 1 phần mềm tên là PlayStation Pocket. Phần mềm này sẽ là nơi quản lý những game chính thức được Sony chuyển đổi sang cho Android. Hiện tại mới chỉ có 1 game là Crash Bandicoot được cài sẵn trong PlayStation Pocket và 4 game cài sẵn trong phần Ứng dụng: Bruce Lee, FIFA 10, Star Battalion và The Sims 3. Hiện tại, các tựa game dành cho Xperia Play sẽ được cung cấp Android Market. Khi dịch vụ PlayStation Suite đi vào hoạt động, game cho Xperia Play sẽ được phân phối qua kênh này thay vì Android Market. Các tựa game tương thích với Xperia Play được liệt kê trong phần mềm Xperia Play cài sẵn. Hiện tại Xperia Play liệt kê khoảng 70 tựa game tương thích. Và Xperia Play là chiếc Android đầu tiên nhận được sự hứa hẹn hỗ trợ từ những nhà phát hành nổi tiếng như Gameloft, Epic.

Sony Ericsson Xperia Play có phần cứng vào hạng "đỉnh" hiện nay: Bộ xử lý lõi đơn Qualcomm MSM8255 Snapdragon tốc độ 1Ghz, đồ họa GPU Adreno 205 và 512 MB RAM. Thử nghiệm cho thấy, Xperia Play hoàn thành xuất sắc nhiệm vụ của mình, với tốc độ rất tốt và thời gian đáp ứng nhanh. Gần như máy không có hiện tượng lag, trễ hình. Thử nghiệm với game, Xperia Play mang đến cảm giác như đang giải trí trên một chiếc PSP cầm tay với chất lượng âm thanh của loa ngoài lớn và khả năng xử lý đồ họa tốt. Các chuyển động, các pha hành động… xử lý khá mượt mà.

Màn hình của Xperia PLAY có kích thước 4 inch, độ phân giải cao độ phân giải 854 x 480 pixel cùng thế mạnh sản xuất hình ảnh lâu năm, rõ ràng thừa sức đánh bại nhiều đối thủ. Màu sắc rực rỡ, rõ ràng, rất sắc nét, và tương tác khá tốt với ngón tay. Không có bàn phím vật lý, do đó để nhập dữ liệu, bạn sẽ được sử dụng một bàn phím ảo trên màn hình.

Sony Ericsson Xperia Play có 2 camera. Một camera sau phân giải 5 MP kèm đèn flash, quay video chuẩn VGA và 1 camera phụ phía trước (chỉ dùng để thực hiện cuộc gọi video). Ảnh chụp từ camera sau chất lượng khá tốt. Chụp thử với macro hay infinity đều cho những hiệu ứng rõ rệt, đặc biệt là trong điều kiện đủ sáng. Một thế mạnh của điện thoại Sony Ericsson. Loa đàm thoại stereo được trang bị bộ khử nhiễu âm thanh và phần thu âm trang bị tới 2 chiếc microphone chắc chắn sẽ làm người sử dụng hài lòng.

Thời lượng sử dụng pin của Xperia Play khá tốt. Máy có thời gian sử dụng trung bình vào khoảng 1,5 ngày với pin 1500mAh đi kèm. Theo Sony Ericsson cho biết Xperia PLAY có thể thực hiện đàm thoại liên tục trong 8,5 giờ và chơi game liên tục tầm 5,5 giờ.

Có thể bạn mong chờ Xperia Play có chip lõi kép, GPU mạnh mẽ hơn... Nhưng hãy tự xác định rằng đây là chiếc smartphone có thêm gamepad hỗ trợ chơi game. Chứ không phải là một chiếc PSP có chức năng thoại. Xperia Play vẫn là một chiếc điện thoại mà Sony đưa ra nhằm khai thác thương hiệu PlayStation, vốn đã trở thành tượng đài trong lòng gamer.

Nhưng không thể phủ nhận những ưu điểm của Xperia Play như thiết kế tích hợp gamepad mang tính tiên phong, điện thoại đầu tiên nhận được chứng thực PlayStation.

QUANG MINH

Tại E3 2011, Sony đã giới thiệu PlayStation Suite - dịch vụ cho phép chơi các game PlayStation trên nhiều nền tảng khác nhau. Các game chuyên dụng PlayStation sẽ hỗ trợ nhiều trên nhiều nền tảng di động hiện nay. Nền tảng đầu tiên mà Sony nhắm đến chính là Android với một loạt tablet cao cấp như Motorola Xoom, Asus Transformer hay Galaxy Tab 10.1 và nhiều smartphone đình đám khác. Trong tương lai, PlayStation Suite sẽ hỗ trợ thêm nhiều nền tảng khác nữa như iOS Apple hay Wii và DSi của Nintendo.

"Chiến binh di động" LG Optimus 2X

THÔNG SỐ KỸ THUẬT	
Kích thước	123.9 x 63.2 x 10.9 mm, trọng lượng 139 g
Màn hình	IPS LCD cảm ứng điện dung, 480 x 800 pixels, 4.0 inches
OS	Android OS, v2.2 (Froyo), có thể nâng cấp lên v2.3
CPU	Dual-core 1GHz ARM Cortex-A9 proccessor, ULP GeForce GPU, Tegra 2 chipset
Bộ nhớ	8 GB bộ nhớ trong, 512 MB RAM, thẻ nhớ mở rộng tối đa 32 GB
Camera	8 MP, autofocus, LED flash, quay video HD 1080p@24fps, 720p@30fps

Các hãng sản xuất chip cho di động đang mang đến cho người người dùng trải nghiệm game tốt hơn bằng việc cho ra mắt những thế hệ vi xử lí đồ họa với tốc độ xử lý cao, hình ảnh đẹp nhưng tiêu tốn ít năng lượng.

Và bộ vi xử lí 2 nhân Tegra 2 của Nvidia cho máy tính bảng và smartphone cũng được thiết kế để tối ưu cho game, đặc biệt là các tựa game 3D mà không làm ảnh hưởng đến thời lượng sử dụng pin của thiết bị. Và Optimus 2X của LG là chiếc điện thoại đầu tiên trang bị bộ xử lý lõi kép của Nvidia Tegra 2. Với Optimus 2X người dùng có thể duyệt web, nhận và gửi email, thưởng thức và chia sẻ hình ảnh, xem phim HD, đọc sách điện tử….và tất nhiên không thể thiếu tính năng chơi game cảm ứng hấp dẫn của một chiếc điện thoại thông minh. Trong khuôn khổ bài viết này, TGG mổ xẻ chiếc smartphone này dưới góc nhìn của một game thủ.

Kiểu dáng của LG Optimus 2X gần như không có sự đột phá. Máy có kích thước 124 x 63 x 11 mm, trọng lượng xấp xỉ 140 gr. Khá mỏng và gọn nhẹ đối với một thiết bị có một màn hình lớn 4 inch. Phần vỏ được làm hoàn toàn từ nhựa và cầm khá chắc tay. Tương tự như các sản phẩm smartphone Android, LG Optimus 2X sử dụng bốn phím cảm ứng mặc định. Phím cảm ứng đẹp, tuy nhiên lại rất dễ gây ra tình trạng vô tình chạm, kích hoạt nhầm tính năng khác khi sử dụng. LG Optimus 2X sở hữu màn hình LCD tấm nền IPS, rộng 4 inch, độ phân giải 480 x 800 pixels, 16 triệu màu và công nghệ Gorilla Glass display chống trầy xước. Màn hình phản ứng khá tốt với các thao tác.

Di động lõi kép của LG sử dụng bộ vi xử lý Nvidia Tegra 2 1GHz, được nhấn mạnh ở khả năng tối ưu chạy ứng dụng, xử lý đa nhiệm và khả năng chơi game. Model này chạy trên nền tảng Android 2.2.2 có thể nâng cấp lên 2.3. Ngoài ra, máy còn được trang bị thêm camera 8 "chấm" hỗ trợ quay phim Full HD, camera phụ 1,3 Megapixel đi kèm cổng xuất HDMI.

Thử nghiệm sơ bộ khả năng chơi game của LG Optimus 2X, người viết đã chọn những tựa game "nặng" trên Android như Hero of Sparta (tương tự God of War), N.O.V.A. 2 - Near Orbit Vanguard Alliance HD (game hành động góc nhìn thứ nhất), Heavy Gunner (Game bắn máy bay), Real Soccer 2011 HD (game đá banh), Asphalt 6 HD (game đua xe), Dungeon Hunter 2 HD (game nhập vai). Tất cả các game thử nghiệm đều đạt chuẩn hình ảnh chất lượng cao. Trong quá trình chơi game liên tục kéo dài trong khoảng 3 giờ thì không có hiện tượng treo máy hay trễ hình, các hình ảnh vẫn mượt mà. Tuy nhiên máy khá nóng và lượng pin tụt đi đáng kể.

Nhờ màn hình to, độ nhạy tốt nên việc thao tác các tựa game này hoàn toàn dễ dàng. Màn hình có kích thước 4 inch nên khi chơi nhưng game bắn súng (N.O.V.A. 2) hay nhập vai (Dungeon Hunter 2 HD) game thủ có thể dễ dàng dùng 2 ngón tay cái để thao tác trên toàn màn hình. Các thao tác điều khiển không bị gián đoạn khiến các trò chơi luôn kịch tính và hấp dẫn.

Đối với 2 game đua xe (Asphalt 6 HD) và bắn máy bay (Heavy Gunner) đã mang đến những trải nghiệm rất tốt, không thua kém những máy chơi game chuyên nghiệp. Asphalt 6 HD vận hành khá trơn tru nhờ khai thác cảm biến gia tốc tốt. Việc luồn lách trên các đường đua, người chơi phải "bẻ lái" Optimus 2X như đang cầm vô-lăng thực thụ. Còn với game bắn máy bay Heavy Gunner mang đến trải nghiệm đồ họa rất xuất sắc.

Một thế mạnh khác của Optimus 2X là khả năng kết nối với TV thông qua HDMI. Game thủ có thể chơi trên màn hình TV với hình ảnh HD, các hình ảnh của game được hiển thị mượt mà và trơn tru. Người chơi sẽ có những trải nghiệm thú vị khi hình ảnh những tựa game chỉ tồn tại trên màn hình nhỏ của smartphone lại xuất hiện trên TV với chất lượng tốt. Ngoài ra, Optimus 2X tích hợp công nghệ DLNA cho phép kết nối điện thoại thông minh này với các thiết bị như HDTV, máy tính, dàn âm thanh…

Dù không phải để chuyên dành cho game nhưng Optimus 2X có khả năng chơi game rất tiềm năng. Optimus 2X xứng đáng là một trong những smartphone mạnh nhất hiện nay.

MINH HẰNG

Mát hơn cho giải trí

3 ĐẾ TẢN NHIỆT MTXT MỚI CỦA COOLER MASTER ĐÁP ỨNG ĐA DẠNG NHU CẦU NGƯỜI DÙNG, TĂNG TÍNH TIỆN DỤNG VÀ TẠO SỰ THOẢI MÁI KHI SỬ DỤNG.

NOTEPAL P2

Khi xếp gọn, Notepal P2 có dạng hình hộp chữ nhật, kiểu dáng đơn giản, thích hợp với những người dùng thường xuyên di chuyển. Đế tản nhiệt có kích thước 158x92x40mm và chỉ nặng 250g, làm bằng vật liệu nhựa tổng hợp ABS với các góc cạnh được bo tròn. Mặt trên "phủ" 1 lớp nhôm xước mát lạnh, giúp hấp thụ nhiệt lượng tỏa ra từ MTXT tốt hơn. Mặt dưới có khoang trống chứa cáp nguồn. Ngoài ra, đế tản nhiệt còn có thêm 2 miếng đệm cao su có tác dụng chống trượt, tuy nhiên trên thực tế thì chúng không hiệu quả lắm.

Notepal P2 trang bị 2 quạt làm mát đường kính 60mm, công suất 0,35W, cấp nguồn qua cổng USB. Quạt hoạt động êm, độ ồn khoảng 18,8dBA (decibel), tốc độ 2.000rpm (vòng/phút), hiệu suất tải khí đạt 16CFM, tương đương 0,448m3/phút (1CFM = 0,028m3/phút). Giá 310.000đ, bảo hành 12 tháng.

NOTEPAL LAPAIR

Thiết kế đơn giản và chắc chắn, kích thước 430x316x56mm và nặng 1,2kg. Notepal LapAir thích hợp cho những dòng MTXT chơi game, giải trí đa phương tiện có kích thước màn hình lên đến 17" và cả loại có màn hình rộng. Tản nhiệt làm bằng nhựa ABS, các góc cạnh được bo tròn mềm mại. Lưới kim loại dạng tổ ong ở mặt trên kết hợp cùng quạt làm mát giúp việc tản nhiệt hiệu quả hơn. Lớp đệm mút ở mặt dưới đem lại cảm giác thoải mái, êm và tiện dụng hơn khi sử dụng. Ngoài ra, mặt dưới còn có các đường rãnh dùng để "giấu" cáp nguồn cho gọn gàng. Lớp đệm cao su chạy suốt chiều dài tản nhiệt có tác dụng hấp thụ chấn động và chống trượt. Điểm đặc biệt trong thiết kế của Notepal LapAir là sử dụng quạt làm mát kiểu lồng sóc đưa không khí vào qua các khe lấy gió ở mặt sau để làm mát toàn bộ mặt dưới MTXT.

Notepal LapAir trang bị 1 quạt làm mát đường kính 80mm, công suất 1,7W, cũng lấy nguồn từ cổng USB của máy tính. Quạt hoạt động khá êm, độ ồn khoảng 23dBA, tốc độ 1.650rpm, hiệu suất tải khí khá cao, đạt 65CFM (tương đương 1,82m3/phút). Giá 455.000đ, bảo hành 12 tháng.

INFINITE EVO

Infinite EVO ấn tượng người dùng với thiết kế rất "mode", kiểu dáng trẻ trung, hiện đại, được cách điệu hình chữ U khá lạ mắt với 2 quạt làm mát lồng sóc ở mỗi bên. Không khí được lấy vào từ 2 đầu "chữ U" và đẩy qua các khe lấy gió để làm mát toàn bộ mặt dưới MTXT trong khi luồng không khí nóng sẽ được gom lại đẩy ra phía sau. Cách thiết kế này đem lại khả năng tản nhiệt tốt hơn và cũng không gây khó chịu cho người dùng trong quá trình sử dụng.

Đế tản nhiệt có kích thước 410x310x610mm và nặng 1,2kg, thích hợp với tất cả những dòng MTXT hiện nay có kích thước màn hình từ 12 – 17inch. Mặt trên bằng hợp kim nhôm cao cấp giúp hấp thụ nhiệt lượng tỏa ra tốt hơn. Thiết kế chống trượt (anti-slip) với 4 miếng đệm lớn bằng cao su mềm nhằm đảm bảo an toàn cho MTXT của bạn. Quạt làm mát đường kính 80mm, hoạt động khá êm, độ ồn khoảng 23dBA, tốc độ quạt có thể tùy chỉnh từ 750-1.400rpm thông qua nút điều khiển, hiệu suất tải khí của mỗi quạt đạt 60CFM (1,68m3/phút).

Ngoài ra, EVO còn được trang bị công tắc nguồn, nút điều chỉnh tốc độ quạt, đèn hiển thị trạng thái hoạt động và có đến 3 cổng USB bổ sung.

Giá 703.000đ, bảo hành 12 tháng.

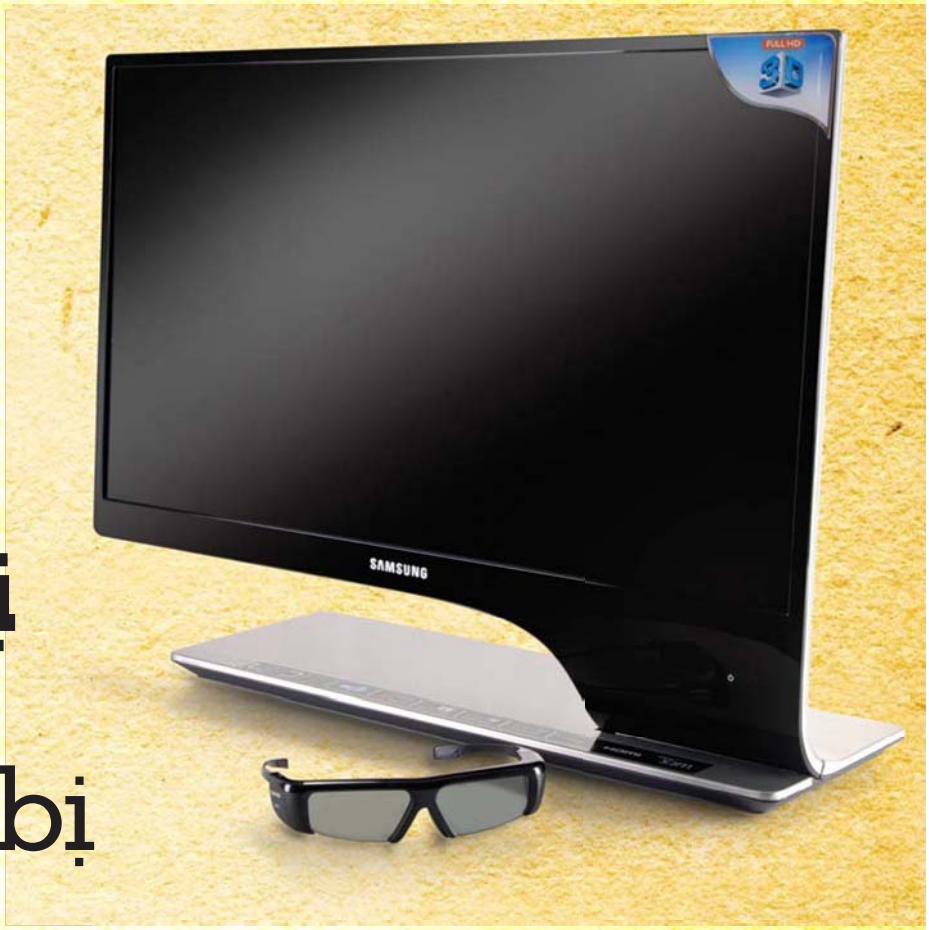
Thử nghiệm thực tế trên MTXT Dell Vostro 1320 bằng công cụ PCMark Vantage (chạy 3 lần liên tục) trong môi trường 28 độ C, sử dụng tiện ích HWMonitor để ghi nhận kết quả và so sánh với khi không sử dụng đế tản nhiệt. Kết quả thử nghiệm cho thấy Notepal LapAir hỗ trợ rất tốt việc tản nhiệt của Vostro 1320 khi giữ nhiệt độ BXL ở mức 62 độ C (thấp hơn 7 độ C), ổ cứng 34 độ C (thấp hơn 6 độ C) so với khi không sử dụng đế tản nhiệt. Infinite EVO và Notepal P2 cũng thực hiện khá tốt vai trò của mình, trong đó nhiệt độ BXL là 64 độ C và ổ cứng là 34 độ C khi sử dụng Infinite EVO; tương ứng với Notepal P2 là 65 độ C và 34 độ C.

ĐÔNG KHUÊ

Liên hệ: **Alpha Computer.** ĐT: (08) 3925 0719

CHỈ VỚI MỘT MÀN HÌNH 3D NHƯ SAMSUNG S950A, GAME THỦ CÓ THỂ THƯỞNG THỨC GIẢI TRÍ TRÊN PC HAY CÁC HỆ MÁY CONSOLE.

Hiển thị 3D đa thiết bị



Được giới thiệu trong CES 2011, từ tháng 5/2011 Samsung đã tung ra chiếc màn hình 27 inch OLED 3D sê-ri 950 tại Hàn Quốc. Chiếc màn hình OLED này đã xuất hiện tại Việt Nam tuy chưa được bán rộng rãi vào thời điểm TGG thử nghiệm.

THÊM 3D VÀO CÔNG NGHỆ ATI EYEFINITY

Điều khiển các game thủ PC "nghe giật mình" chính là khả năng hỗ trợ công nghệ đa màn hình ghép Eyefinity nhờ vào các cổng kết nối HDMI, DisplayPort. Nhưng không chỉ dừng ở đó, với khả năng 3D hoá và hỗ trợ 3D, nếu đủ "vốn đầu tư", game thủ có thể thưởng thức một màn hình ghép 6 tấm 3D. Dĩ nhiên, màn hình lớn này chỉ có thể đi cùng hệ PC.

Với ưu điểm của công nghệ đèn nền LED, màn hình S950A có thể hiển thị hình ảnh Full HD, Full HD 3D từ nhiều nguồn nội dung khác nhau như game, phim ảnh… Ngoài ra, S950A còn có tính năng chuyển đổi lập tức hình ảnh 2D sang 3D ngay lập tức. Không cần nguồn phát 3D, người dùng vẫn có thể thưởng thức nội dung 3D hoá từ nguồn 2D.

Sản phẩm sử dụng công nghệ Panel Ultra Clear của Samsung để tạo ra hình ảnh sắc nét 2D hoặc 3D với độ tương phản 1000:1 và thời gian đáp ứng lên đến 2ms hạn chế tối đa hiện tượng bóng ma.

Cùng với hệ thống Eco Light và Eco Motion- tự động điều chỉnh độ sáng màn hình theo điều kiện ánh sáng không gian xung quanh và tự động tắt máy khi không có sự hiện diện của người dùng. Theo nhà sản xuất, S950A có thể tiết kiệm 40% điện năng so với các màn hình máy tính thông thường.

3D HOÁ GAME TRÊN CONSOLE

Kết nối S950A với X360 thông qua cổng HDMI, ở chế độ màn hình 2D, S950A đã 3D hoá hình ảnh khá thành công. Màu đen được tái hiện khá tốt. Khi thử nghiệm với game đua xe MX vs ATV Alive, trong bóng râm, bạn vẫn thấy chiếc xe dù màu đen nhưng vẫn sáng hơn môi trường xung quanh.

Ngoài ra, người dùng còn có thể điều chỉnh độ sâu của hình ảnh được chia thành 10 cấp độ. Tất cả các thao tác đều phải thực hiện trên các phím cảm ứng. Tuy có riêng nút 3D để người dùng dễ dàng kích hoạt tính năng này. Nhưng mỗi lần mở màn hình bạn phải thiết lập lại chế độ 3D.

Nếu bạn đã có sẵn nhiều máy chơi game PC và console, thì chỉ cần 1 màn hình 3D như Samsung S950A để chia sẻ.

QUANG MINH

Hậu phương vững chắc

CORSAIR GS800 VÀ CORSAIR AX1200 VỚI THIẾT KẾ ĐẶC TRƯNG CHỈ CẤP 1 ĐƯỜNG RA +12V CÔNG SUẤT LỚN, THÍCH HỢP CHO NHỮNG CẤU HÌNH CAO CẤP SỬ DỤNG ĐA CARD ĐỒ HỌA. CẢ 2 BỘ NGUỒN ĐỀU TÍCH HỢP MẠCH ACTIVE PFC, HIỆU NĂNG CAO CÙNG CƠ CHẾ TỰ ĐIỀU CHỈNH ĐIỆN ÁP ĐẦU VÀO (AUTOVOLT) GIÚP BỘ NGUỒN CÓ THỂ HOẠT ĐỘNG TỐT VỚI DẢI ĐIỆN ÁP ĐẦU VÀO TỪ 90 – 264V AC.

BỘ NGUỒN CORSAIR AX1200

Corsair AX1200 (CMPSU-1200AX) thuộc dòng Professional Gold với công suất lên đến 1200W, thích hợp cho những cấu hình phần cứng xây dựng trên nền tảng Dual Socket Extreme Desktop, chẳng hạn Skulltrail của Intel với 2 BXL, hỗ trợ công nghệ ghép nối đa card đồ họa AMD CrossFireX, NVIDIA Triple/Quad SLI, ổ cứng thiết lập RAID cùng 1 hệ thống tản nhiệt không kém phần ấn tượng.

Để đáp bảo công suất cần đáp ứng cho những nhu cầu khắt khe nhất, AX1200 được thiết kế với 1 đường +12V công suất lớn. Cụ thể công suất tải tối đa đường +12V của bộ nguồn đạt mức 1204W (tương đương 100,4A), đường cấp nguồn +3,3V và +5V cùng đạt mức 30A, tổng công suất tải tối đa là 180W, đường cấp nguồn -12V là 9,6W và đường +5Vsb là 17,5W. Có thể thấy với cách thiết kế này, công suất đường cấp nguồn +12V được "đẩy" đến mức cao nhất, đủ đáp ứng cho những cấu hình chuyên game, đồ họa hoặc thiết kế thuộc hàng "khủng". Theo đánh giá của 80plus.org thì bộ nguồn AX1200 đạt "chứng nhận vàng" 80Plus Gold với mức hiệu năng trung bình là 88,85%. Mức hiệu năng cao nhất là 90,48% khi hoạt động ở mức tải 50% và 87,62% khi hoạt động hết công suất (100%). Bộ nguồn cũng được trang bị mạch Active PFC có khả năng tự điều chỉnh điện áp, khử nhiễu và ổn dòng, điện áp đầu ra cấp cho các thiết bị phần cứng tốt hơn. Các chế độ bảo vệ toàn diện (full protection) cùng việc sử dụng các tụ điện chất lượng cao nhằm đem lại hiệu suất cao hơn, duy trì sự ổn định của dòng điện và tăng tuổi thọ bộ nguồn.

Corsair AX1200 thiết kế theo chuẩn EPS, kích thước 150x200x86cm, tương thích tốt nhất với những thùng máy "full ATX". So với GS800 thì AX1200 trông hầm hố hơn, vỏ nguồn bằng hợp kim đen nhám, phủ lớp sơn tĩnh điện dày. Quạt tản nhiệt dual ball bearing, kích thước 140mm giúp việc tản nhiệt hiệu quả hơn, độ bền cao và ít gây ồn ào khi hoạt động. Ấn tượng hơn là toàn bộ tuyến cáp nguồn, kể cả tuyến cáp cấp nguồn BMC thiết kế tháo rời hoàn toàn (full modular concept), cho phép chọn gắn những cáp cấp nguồn cần thiết theo cấu hình phần cứng của người dùng. Nhờ vậy bên trong thùng máy gọn và thoáng hơn, không khí lưu chuyển dễ dàng cũng như giữ các linh kiện phần cứng luôn mát mẻ. Các tuyến cáp cấp nguồn gồm nguồn ATX cho BMC loại 20+4 chân, 2 đường nguồn EPS cho BXL loại 4+4 chân, 6 đường cấp nguồn cho card đồ họa gồm 4 PCIe 6+2 chân và 2 PCIe 6 chân. Các tuyến cáp cấp nguồn cho thiết bị phần cứng khác gồm 16 ngõ SATA, 12 ngõ PATA và 2 ngõ FDD. Giá 7.652.000đ, bảo hành 3 năm.

BỘ NGUỒN CORSAIR GS800

Corsair GS800 (CMPSU-800G) công suất 800W, kích thước 160x150x86mm, kiểu dáng mạnh mẽ và chắc chắn, vỏ nguồn làm bằng hợp kim đen nhám, phủ lớp sơn tĩnh điện dày, mang lại cảm giác an toàn cho người dùng. Quạt tản nhiệt đệm bi (dual ball bearing), kích thước lớn (140mm) giúp việc tản nhiệt hiệu quả hơn, độ bền cao và ít gây ồn ào khi hoạt động. Ngoài ra, bộ nguồn có thêm hệ thống đèn LED với 3 màu cơ bản đỏ, xanh lá, xanh dương (RGB) tạo điểm nhấn hấp dẫn trong đêm tối. Thiết kế đáp ứng cho những cấu hình chuyên game hoặc ghép nối đa card đồ họa, GS 800 chỉ cung cấp 1 đường +12V công suất 780W (tương đương 65A), đường cấp nguồn +3,3V và +5V cùng đạt mức 25A, tổng công suất tải tối đa là 150W, đường cấp nguồn -12V đạt 9,6W và đường +5Vsb là 15W. Các tuyến cáp cấp nguồn gồm nguồn ATX cho BMC loại 20+4 chân, 1 đường nguồn EPS cho BXL loại 4+4 chân, 4 đường cấp nguồn PCIe cho card đồ họa loại 6+2 chân. Các tuyến cáp cấp nguồn cho thiết bị phần cứng khác gồm 8 ngõ SATA, 8 ngõ PATA và 2 ngõ FDD.

Corsair GS800 trang bị mạch Active PFC có khả năng tự điều chỉnh hệ số công suất tùy theo nhu cầu hệ thống cũng như khử nhiễu, tăng chất lượng, ổn định dòng điện cấp cho thiết bị phần cứng. Theo kết quả thử nghiệm và đánh giá của 80plus.org thì GS800 đạt hiệu năng khoảng 85,34% ở mức tải 50% và đạt 81,1% khi hoạt động hết công suất (tải 100%); đạt chứng nhận 80Plus Standard với mức hiệu năng trung bình là 83,23%. Bên cạnh đó là các chế độ bảo vệ quá tải (OPP), quá dòng (OCP), quá áp (OVP), thấp áp (UVP) và chống ngắn mạch (SCP) nhằm đảm bảo an toàn cho hệ thống (và cả bộ nguồn) khi hoạt động.

Giá 2.885.000đ, bảo hành 3 năm.

ĐÔNG QUÂN

Liên hệ: **KTC.** ĐT: (08) 3834 1323.

Lướt phím trên G510

KIỂU DÁNG

Về kiểu dáng, Logitech G510 trông khá giống với G19 (G1006_83) nhưng được thiết kế lại gọn gàng và "nhẹ ký" hơn (kích thước 51,5x21,5cm, nặng khoảng 1kg). Khoác bộ cánh tông màu đen viền xám lông chuột cùng màn hình LCD đơn sắc hiển thị thông tin được cấu hình theo nhu cầu người dùng, G510 gây ấn tượng với game thủ về 1 bàn phím chuyên game đa năng, mạnh mẽ. Ngoài ra, thiết kế của G110 còn có khả năng chống thấm nước và bám bụi, có thể vệ sinh dễ dàng khi bẩn.

Ngoài nhóm phím chính (gồm 104 phím) thiết kế theo chuẩn bàn phím IBM/Windows, G510 có thêm 3 nhóm phím chức năng bố trí đều khắp bàn phím, gồm nhóm phím có thể lập trình (programmable key) đặt ở bên trái với 18 phím từ G1 đến G18 và 4 phím trạng thái (M1, M2, M3, MR). Nhóm phím điều khiển đa phương tiện (multimedia key) bên phải và ở giữa là nhóm phím chuyển đổi chế độ sử dụng bàn phím, tắt/mở ánh sáng nền và headset. Ký tự các phím nhấn được khắc bằng tia laser, đảm bảo độ bền theo thời gian.

HỖ TRỢ ĐA PHƯƠNG TIỆN

Tương tự bàn phím G110 chúng tôi giới thiệu tháng trước (ID: G1106_64) thì G510 cũng được trang bị chip xử lý âm thanh riêng sử dụng nguồn cấp qua cổng USB. Chip âm thanh này hoạt động theo cơ chế cảm ứng; Khi cắm headset, chip âm thanh sẽ tự động kích hoạt và hệ thống tự động nhận dạng phần cứng mới là USB PnP Sound Device. Việc trang bị chip xử lý âm thanh riêng sẽ giảm bớt số cáp kết nối và cho phép game thủ thiết lập theo nhu cầu cá nhân, chẳng hạn sử dụng với headset cho chơi game và cấu hình card âm thanh hệ thống với bộ loa 5.1 cho việc trình chiếu phim ảnh. Bên cạnh đó, nhóm phím điều khiển đa phương tiện ở góc phải bàn phím hỗ trợ đầy đủ các chức năng cơ bản sẽ hỗ trợ việc trình chiếu phim ảnh tốt hơn.

CHƠI GAME MẠNH MẼ

Thiết kế hướng đến giới game thủ, G510 không thể thiếu 2 công nghệ hỗ trợ trong dòng sản phẩm dành cho game thủ là Anti-Ghosting với khả năng nhấn đồng thời nhiều phím cùng lúc (multi-key input) và Hyper Response với độ nhạy phím nhấn cao, thời gian đáp ứng 2ms (nhanh gấp 4 lần so với bàn phím phổ thông). Thử nghiệm thực tế cho thấy các phím nhấn có độ nhạy rất tốt. Phím nhấn nhẹ, êm, lực nhấn đều cả với những phím kích thước lớn như Spacebar, Backspace hoặc Enter. Bề mặt phím hơi cong, phủ 1 lớp sơn đặc biệt có tác dụng chống ăn mòn và tạo cảm giác tiếp xúc phím tốt hơn khi "lướt phím" tốc độ cao.

Một tính năng đáng giá khác là nút chuyển đổi giữa 2 chế độ bàn phím là Desktop mode sử dụng bình thường và Game mode khi chơi game. Ở chế độ Game mode, phím Windows và phím trình đơn ngữ cảnh được khóa giúp game thủ khỏi bận tâm đến chuyện "rờ" lộn những phím này trong những trận chiến căng thẳng. Bên cạnh đó, để hỗ trợ khi chơi game tốt hơn trong môi trường thiếu ánh sáng, các phím nhấn của G510 còn được thiết kế ánh sáng nền và có đến 4 sắc màu khác nhau, bạn đọc có thể tùy chỉnh theo nhu cầu cá nhân thông qua tiện ích Logitech G-series Key Profiler đi kèm.

NHÓM PHÍM LẬP TRÌNH

Có thể nói nhóm phím có thể lập trình đã tạo nên giá trị riêng của bàn phím chuyên game Logitech. Sức mạnh của những bàn phím này nằm ở chỗ những phím có thể lập trình, cho phép thực thi nhanh nhiều lệnh phức tạp chỉ với một thao tác nhấn. Tùy thuộc mỗi dòng sản phẩm mà số lượng phím có thể lập trình sẽ khác nhau, chẳng hạn với G110 là 12 phím trong khi G510 được "ưu ái" hơn khi có đến 18 phím. Sử dụng kết hợp cùng 3 phím trạng thái M1, M2, M3, sẽ có đến 36 phím (với G110) hoặc 54 phím (với G510), tha hồ cho game thủ thiết lập các profile, macro. Ngoài việc, bạn cũng có thể ứng dụng khả năng lập trình tuyệt vời này lên các ứng dụng văn phòng, duyệt web để thực hiện những tác vụ lặp đi lặp lại 1 cách nhàm chán.

Giá: 2.181.000đ, bảo hành 12 tháng.

TRUNG DOÃN

Liên hệ: **Digiworld.** ĐT: (08) 3929 0058.

HARDCORE HARDWARE:
DANH SÁCH "PHẦN CỨNG HẠNG NẶNG"

Card đồ hoạ	GPU	Xung nhân	Bộ nhớ/Bus bộ nhớ	Xung nhớ	Giao tiếp	Đồ họa kép	DirectX/ OpenGL	Ngõ xuất hình	Độ phân giải tối đa	Bộ nguồn hệ thống tối thiểu	Giá tham khảo (đồng)
ASUS EAH6970 DCII/2DI4S/2GD5	AMD Radeon HD 6970	890MHz	2GB GDDR5/256bit	5500MHz	PCI Express 2.1 16x	CrossFireX	11/4.1	2DVI, 4DisplayPort	2560x1600	550W	8,590,000
ASUS EAH6950 DCII/2DI4S/2GD5	AMD Radeon HD 6950	810MHz	2GB GDDR5/256bit	5000MHz	PCI Express 2.1 16x	CrossFireX	11/4.1	2DVI, 4DisplayPort	2560x1600	500W	7,210,000
ASUS EAH5770 CUCore/2DI/1GD5	ATI Radeon HD 5770	850MHz	1GB GDDR5/128bit	4800MHz	PCI Express 2.1 16x	CrossFireX	11/3.2	1VGA, 1DVI, 1HDMI	2560x1600	450W	3,100,000
ASUS ENGTX570 DCII/2DIS/1280MD5	NVIDIA GeForce GTX 570	742Mhz	1280MB GDDR5/320bit	3800MHz	PCI Express 2.0 16x	SLI	11/4.1	2DVI, 1HDMI, 1DisplayPort	2560x1600	550W	8,157,000
ASUS ENGTX560 Ti DCII TOP/2DI/1GD5	NVIDIA GeForce GTX 560 Ti	900MHz	1GB GDDR5/256bit	4200MHz	PCI Express 2.0 16x	SLI	11/4.1	2DVI, 1HDMI	2560x1600	500W	5,740,000
ASUS ENGTS450 DC OC/DI/1GD5	NVIDIA GeForce GTS 450	850MHz	1GB GDDR5/128bit	3800MHz	PCI Express 2.0 16x	SLI	11/4.1	1VGA, 1DVI, 1HDMI	2560x1600	450W	3,090,000
ASUS ENGTX460 DirectCU TOP/2DI/1GD5	NVIDIA GeForce GTX 460	775MHz	1GB GDDR5/256bit	4000MHz	PCI Express 2.0 16x	SLI	11/4.1	2DVI, 1HDMI	2560x1600	450W	4,615,000
GIGABYTE GV-R699D5-4GD-B	AMD Radeon HD 6990	830MHz	4GB GDDR5/256bit	5000MHz	PCI Express 2.1 16x	CrossFireX	11/4.1	1DVI, 4mini DisplayPort	2560x1600	750W	18,731,000
GIGABYTE GV-R697D5-2GD-B	AMD Radeon HD 6970	880MHz	2GB GDDR5/256bit	5500MHz	PCI Express 2.1 16x	CrossFireX	11/4.1	2DVI, 4Displayport	2560x1600	550W	9,658,000
GIGABYTE GV-R577SO-1GD	ATI Radeon HD 5770	900MHz	1GB GDDR5/128bit	4800MHz	PCI Express 2.0 16x	CrossFireX	11/3.2	2DVI, 1HDMI, 1DisplayPort	2560x1600	450W	3,885,000
GIGABYTEGV-N570OC-13I	GeForce GTX 570	780MHz	1280MB GDDR5/384bit	3800MHz	PCI Express 2.0 16x	SLI	11/4.1	2DVI, 1HDMI, 2mini DisplayPort	2560x1600	600W	10,388,000
GIGABYTE GV-N560SO-1GI-950	GeForce GTX 560 Ti	1000MHz	1GB GDDR5/256bit	4580MHz	PCI Express 2.0 16x	SLI	11/4.1	2DVI, 1miniHDMI	2560x1600	500W	6,715,000
GIGABYTE GV-N460OC-1GI	GeForce GTX 460	715MHz	1GB GDDR5/256bit	3600MHz	PCI Express 2.0 16x	SLI	11/4.1	2DVI, 1miniHDMI	2560x1600	450W	4,985,000
iGIGABYTE GV-N465UD-1GI	GeForce GTX 465	607MHz	1GB GDDR5/256bit	3206MHz	PCI Express 2.0 16x	SLI	11/4.1	2DVI, 1miniHDMI	2560x1600	550W	5,334,000
MSI R6950 2PM2D2GD5	AMD Radeon HD 6950	800MHz	2GB GDDR5/256bit	5000MHz	PCI Express 2.1 16x	CrossFireX	11/4.1	2DVI, 1HDMI, 2mini DisplayPort	2560x1600	500W	6,519,000
MSI R6870 Twin Frozr II/OC	AMD Radeon HD 6870	920MHz	1GB GDDR5/256bit	4200MHz	PCI Express 2.1 16x	CrossFireX	11/.4.1	2DVI, 1HDMI, 2mini DisplayPort	2560x1600	500W	6,800,000
MSI R5770 Hawk	ATI Radeon HD 5770	875MHz	1GB GDDR5/128bit	4800MHz	PCI Express 2.1 16x	CrossFireX	11/3.2	1DVI, 1HDMI, 1DisplayPort	2560x1600	450W	4,100,000
MSI N480GTX-M2D15	GeForce GTX 480	700MHz	1536MB GDDR5/384bit	3696MHz	PCI Express 2.0 16x	SLI	11/4.1	2DVI, 1miniHDMI	2560x1600	600W	9,900,000
MSI N470GTX-M2D12	GeForce GTX 470	607MHz	1280MB GDDR5/320bit	3348MHz	PCI Express 2.0 16x	SLI	11/4.1	2DVI, 1miniHDMI	2560x1600	550W	6,800,000
MSI N460GTX Hawk	GeForce GTX 460	780MHz	1GB GDDR5/256bit	3600MHz	PCI Express 2.0 16x	SLI	11/4.1	2DVI, 1miniHDMI	2560x1600	450W	5,270,000

Máy tính xách tay	Bộ xử lý	Bộ nhớ	Card đồ họa	Màn hình	Độ phân giải chuẩn	Ổ cứng	CD/DVD	Hệ điều hành (theo máy)	Trọng lượng	Giá tham khảo (đồng)
ASUS NX90JQ	Intel Core i7-740QM 1,73GHz	DDR3/8GB	1GB NVIDIA GeForce GT 335M	18,4 inch	1920 x 1080	1TB	Blu-Ray Combo	Windows 7 Home Premium 64-bit	4,4kg	47,272,000
ASUS G73SW-TZ130V (G73SW-1ATZ)	Intel Core i7-2630QM 2GHZ	DDR3/8GB	1,5GB NVIDIA GeForce GTX 460M	17,3 inch	1920 x 1080	1TB	Blu-Ray Combo	Windows 7 Home Premium 64-bit	2,62kg	43,992,000
ASUS G53SW-SZ101V (G53SW-1ASZ)	Intel Core i7-2630QM 2GHZ	DDR3/8GB	1,5GB NVIDIA GeForce GTX 460M	15,6 inch	1366 x 768	750GB	Blu-Ray Combo	Windows 7 Home Premium 64-bit	2,62kg	41,787,200
ASUS N53JQ-SX110 (N53JQ-2ASX)	Intel Core i7-740QM 1,73GHz	DDR3/4GB	1GB NVIDIA GeForce GT 425M	15,6 inch	1366 x 768	640GB	Blu-Ray Combo	Free DOS	2,7kg	31,720,000
ASUS Lamborghini VX7 SZ055Z (VX7-1ASZ)	Intel Core i7-2630QM 2GHZ	DDR3/4GB	1,5GB NVIDIA GeForceGTX 460M	15,6 inch	1920 x 1080	1,5TB	Blu-Ray Combo	Windows 7 Home Premium 64-bit	3,85kg	78,083,000
TOSHIBA QOSMIO X500	Intel Core i7-720QM 1.60Ghz	DDR3/4GB	1GB NVIDIA GeForce GTS 250M	18,4 inch	1680 x 945	2 x 320GB	DVD-RW, Blu-ray	Windows 7 Home Premium 64-bit	4,58kg	37,853,000
TOSHIBA QOSMIO X500	Intel Core i7-740QM 1.73Ghz	DDR3/4GB	1,5GB NVIDIA GeForce GTX 460M	18,4 inch	1680 x 945	500GB	DVD SuperMulti, DL	Windows 7 Professional 64-bit	4,58kg	30,450,000
TOSHIBA QOSMIO X505-Q888	Intel Core i7-740QM 1,73GHz	DDR3/4GB	1GB NVIDIA GeForce GTS 360M	18,4 inch	1920 x 1080	500GB	DVD SuperMulti, DL	Windows 7 Home Premium 64-bit	4,4kg	35,583,000
TOSHIBA SAT-A665-1005X	Intel Core i7-740QM 1.73GHz	DDR3/4GB	1GB NVIDIA GeForce GT 330M	16 inch	1366 x 768	500GB	DVD SuperMulti, DL	Windows 7 Home Premium 64-bit	2,9kg	24,000,000
DELL ALIENWARE M11XR2	Intel Core i5-620UM 1.06GHz	DDR3/4GB	1GB NVIDIA GeForce GT 335M	11,6 inch	1366 x 768	160GB	DVR-RW	Windows 7 Home Premium 64-bit	1,29kg	32,739,000
DELL XPS-L401X CI5-480M	Intel Core i5-480M 2.66Ghz	DDR3/4GB	1GB NVIDIA GeForce GT 420M	14 inch	1366 x 768	640GB	DVD-RW, DL	Windows 7 Home Premium 64-bit	2,43kg	21,200,000
DELL XPS L501X	Intel Core i7-740QM 1,73GHz	DDR3/6GB	2GB NVIDIA GeForce GT 435M	15,6 inch	1366 x 768	640GB	DVR-RW	Windows 7 Home Premium 64-bit	2,78kg	27,400,000
DELL XPS L502X (XPS 15)	Intel Core i7-2630QM 2.00 GHz	DDR3/6GB	2GB NVIDIA GeForce GT 540M	15,6 inch	1920 x 1080	500GB	DVD-RW	Windows 7 Home Premium 64-bit	2,07kg	28,980,000
DELL XPS L702X (XPS 17)	Intel Core i5-2410M 2.30 GHz	DDR3/4GB	1GB NVIDIA GeForce GT 550M	17,3 inch	1600 x 900	500GB	DVD-RW	Windows 7 Home Premium 64-bit	3,36kg	24,150,000
DELL Studio XPS 1645 - 6XJPM3	Intel Core i7-720QM 1,6GHz	DDR3/4GB	1GB ATI Mobility Radeon HD 5730	16 inch	1920 x 1080	500GB	DVR-RW	Windows 7 Home Premium 64-bit	2,91kg	34,733,000
SONY VAIO VPC-Z134GX/B	Intel Core i5-460M 2.4GHz	DDR3/4 GB	1GB NVIDIA GeForce GT 330M	13,1 inch	1600 x 900	128GB (SSD)	DVD-RW, DL	Windows 7 Professional 64-bit	1,38kg	35,679,000
SONY VAIO VPC-F217HG	Intel Core i7-2820QM 2.30GHz	DDR3/8GB	1GB NVIDIA GeForce GT 540M	16 inch	1920x1080	640GB	DVD-RW, Blu-ray	Windows 7 Ultimate 64-bit	3,2kg	53,620,000
MSI GT660	Intel Core i7-740QM 1,73GHz	DDR3/6GB	1GB NVIDIA GeForce GTX 285M	16 inch	1366 x 768	1TB	DVD-RW	Windows 7 Home Premium 64-bit	3,5kg	35,574,000
PAVILION DV7T-4000	Intel Core i7-720QM 1.6GHz	DDR3/6GB	1GB ATI Mobility Radeon HD 5650	17,3 inch	1600 x 900	750GB	DVD-RW, DL	Windows 7 Home Premium 64-bit	3,5kg	27,279,000
HP ENVY 15	Intel Core i7-720QM 1.6GHz	DDR3/4GB	1GB ATI Mobility Radeon HD 5830	15,6 inch	1366 x 768	500GB	DVR-RW	Windows 7 Home Premium 64-bit	2,34kg	29,379,000
HP ENVY 14	Intel Core i7-720QM 1.6GHz	DDR3/4GB	1GB ATI Mobility Radeon HD 5650	14,5 inch	1366 x 768	500GB	DVD-RW, DL	Windows 7 Home Premium 64-bit	2,5kg	24,780,000

ĐÍNH CHÍNH

Thế Giới Game đã có sai sót về nội dung danh sách bo mạch chủ chơi game trong mục "Phần cứng hạng nặng" TGG kỳ tháng 6/2011 trang 71.
Chúng tôi đã sửa lại nội dung trong bản điện tử (e-magazine) và website. Ban Biên tập TGG chân thành cáo lỗi cùng bạn đọc.

BO MẠCH CHỦ	Chipset	Hỗ trợ bộ xử lý	Bộ nhớ	Âm thanh	Ổ cứng	PCIe	USB	Đồ họa kép	Giá tham khảo (đồng)	Giá tham khảo (đồng)
GIGABYTE G1 Guerrilla	Intel X58 Express	Core i7/Pentium, socket 1366	6 khe DDR3, tối đa 24GB	Realtek ALC889 8-Channel HD	2 SATA 6Gb/s, 6 SATA 3Gb/s	3 PCIe 2.0 x16, 2 PCIe 2.0 x1	4 USB 3.0, 12 USB 2.0	SLI, Crossfire X	8,487,000	8,487,000
GIGABYTE G1 Assassin	Intel X58 Express	Core i7/Pentium, socket 1366	6 khe DDR3, tối đa 24GB	Sound CREATIVE X-Fi Xtreme Fidelity HD 8 channels	2 SATA 6Gb/s, 6 SATA 3Gb/s	4 PCIe 2.0 x16, 2 PCIe 2.0 x1	8 USB 3.0, 8 USB 2.0	SLI, Crossfire X	11,496,000	10,147,000
ASUS RAMPAGE III EXTREME	Intel X58 Express	Core i7/Pentium, socket 1366	6 khe DDR3, tối đa 24GB	Realtek ALC889 8-Channel HD	2 SATA 6Gb/s, 7 SATA 3Gb/s	4 PCIe 2.0 x16, 1 PCIe 2.0 x4	2 USB 3.0, 9 USB 2.0	SLI, Crossfire X	9,090,000	11,496,000
ASUS P6X58D Premium	Intel X58 Express	Core i7/Pentium, socket 1366	6 khe DDR3, tối đa 24GB	Realtek ALC889 8-Channel HD	2 SATA 6Gb/s, 6 SATA 3Gb/s	3 PCIe 2.0 x16, 1 PCIe 2.0 x1	2 USB 3.0, 8 USB 2.0	SLI, Crossfire X	6,600,000	9,090,000
Intel DP55WG	Intel P55 Express	Core i7/i5/i3/Pentium, socket 1156	4 khe DDR3, tối đa 16GB	Realtek ALC889 8-Channel HD	6 SATA 3Gb/s	3 PCIe 2.0 x16, 1 PCIe 2.0 x1	8 USB 2.0	Crossfire X	3,380,000	6,600,000
MSI Big Bang - Marshal (B3)	Intel P67 (B3) Express	Core i7/i5/i3/Pentium, socket 1155	4 khe DDR3, tối đa 32GB	Realtek ALC892 8-Channel HD	4 SATA 6Gb/s, 4 SATA 3Gb/s	8 PCIe 2.0 x16	8 USB 3.0, 2 USB 2.0	SLI, Crossfire X	10,255.52	5,445,000
MSI Big Bang - XPower	Intel X58 Express	Core i7/Pentium, socket 1366	6 khe DDR3, tối đa 24GB	Realtek 889 8-Channel HD	2 SATA 6Gb/s, 6 SATA 3Gb/s	6 PCIe 2.0 x16, 1 PCIe 2.0 x1	2 USB 3.0, 5 USB 2.0	SLI, Crossfire X	7,140,000	8,395,000
Asus Sabertooth P67 (REV 3.0 - New P67 B3 Revision)	Intel P67 (B3) Express	Core i7/i5/i3/Pentium, socket 1155	4 khe DDR3, tối đa 32GB	Realtek ALC892 8-Channel HD	2 SATA 6Gb/s, 4 SATA 3Gb/s	2 PCIe 2.0 x16, 2 PCIe 2.0 x1,1 PCI	4 USB 3.0, 14 USB 2.0	SLI, Crossfire X	3,950,000	10,255.52
EVGA P55 CLASSIFIED 200	Intel P55 Express	Core i7/i5/i3/Pentium, socket 1156	4 khe DDR3, tối đa 16GB	8-Channel HD	6 SATA 3Gb/s	5 PCIe 2.0 x16, 1 PCIe 2.0 x1	6 USB 2.0	SLI, Crossfire X	5,500,000	5,000,000
MSI P67A-GD80-B3	Intel P67 (B3) Express	Core i7/i5/i3/Pentium, socket 1155	4 khe DDR3, tối đa 32GB	Realtek ALC892 8-Channel HD	2 SATA 6Gb/s, 4 SATA 3Gb/s	3 PCIe 2.0 x16, 2 PCIe 2.0 x1, 2 PCI	4 USB 3.0, 6 USB 2.0	SLI, Crossfire X	5,050,000	3,950,000
MSI P67A-G45 (B3)	Intel P67 Express	Core i7/i5/i3/Pentium, socket 1155	4 khe DDR3, tối đa 32GB	Realtek ALC892 8-Channel HD	2 SATA 6Gb/s, 4 SATA 3Gb/s	2 PCIe 2.0 x16, 3 PCIe 2.0 x1, 2 PCI	2 USB 3.0, 4 USB 2.0	SLI, Crossfire X	3,150,000	6,645,600
Asus Maximus III Formula	Intel P55 Express	Core i7/i5/i3/Pentium, socket 1156	4 khe DDR3, tối đa 16GB	Không	SupremeFX X-Fi discrete Audio Card, 8-Channel HD	6 SATA 6Gb/s	3 PCIe 2.0 x16, 2 PCIe 2.0 x1, 2 PCI	14 USB 2.0	SLI, Crossfire X	6,300,000
ASRock Fatal1ty P67 PROFESSIONAL (B3)	Intel P67 Express	Core i7/i5/i3/Pentium, socket 1155	4 khe DDR3, tối đa 32GB	Không	Realtek ALC892 8-Channel HD	6 SATA 6Gb/s, 4 SATA 3Gb/s, 1 x ATA133 2 Dev. Max	3 PCIe 2.0 x16, 2 PCIe 2.0 x1, 2 PCI	2 USB 3.0, 8 USB 2.0	SLI, Crossfire X	7,799,000
EVGA P55 CLASSIFIED 200	Intel P55 Express	Core i7/i5/i3/Pentium, socket 1156	4 khe DDR3, tối đa 16GB	Không	8-Channel HD	6 SATA 3Gb/s	5 PCIe 2.0 x16, 1 PCIe 2.0 x1	6 USB 2.0	SLI, Crossfire X	5,500,000
MSI P67A-GD80-B3	Intel P67 (B3) Express	Core i7/i5/i3/Pentium, socket 1155	4 khe DDR3, tối đa 32GB	Không	Realtek ALC892 8-Channel HD	2 SATA 6Gb/s, 4 SATA 3Gb/s	3 PCIe 2.0 x16, 2 PCIe 2.0 x1, 2 PCI	4 USB 3.0, 6 USB 2.0	SLI, Crossfire X	5,050,000

BỐNG DƯNG... ĐI BỤI

Khác với trẻ "bụi đời" vốn là những trẻ vô gia cư, không có gia đình, mồ côi, không nơi nương tựa, tự kiếm sống, lăn lóc ngoài đường, khác với cả những trẻ bỏ nhà vì gia đình có những hoàn cảnh quá đặc biệt, vì cha mẹ bỏ bê, nghiện ngập, không ngó ngàng đến con cái, gần đây gia nhập vào đội ngũ "đi bụi" là những trẻ có gia đình khá giả, thậm chí giàu có, có địa vị xã hội. Trong khi còn nhiều đứa trẻ thật sự khốn khó mong ước có một ngôi nhà để trú ngụ thì tại sao lại có những trẻ có điều kiện đầy đủ sẵn sàng rời khỏi nhà cao cửa rộng, chấp nhận vật vờ tạm bợ qua ngày?

Một số nguyên nhân được chính các bạn trẻ này nhắc đến là:

- Gia đình không là tổ ấm. Về đến nhà là bị chỉ trích, cằn nhằn, so sánh với người khác. Thường xuyên bị cằn nhằn, thường xuyên không làm vừa lòng cha mẹ. Bất cứ điều gì trẻ làm cũng đều không vừa mắt phụ huynh. Những trẻ này thường xuyên phải nghe quát, dọn cái này lại, dẹp cái kia đi, sao lại làm thế, cho nhạc nhỏ lại, ăn nói thế à, học đi, sao giờ này còn đó, v.v. và v.v… Thường xuyên bị bắt bẻ khiến trẻ bị tổn thương nặng nề và làm nảy sinh ý muốn phản kháng. Có trẻ cố tình làm khác ý người lớn để trêu ngươi, có trẻ trở nên mất hết tự tin, không dám làm gì, và một số khác thì … đi khỏi nhà để được là "chính mình".

- Cha mẹ không thích bạn bè của con. Rất thường thấy các bậc cha mẹ cho rằng bạn bè ảnh hưởng không tốt đến con mình. (Tại nó chơi phải mấy thằng bạn xấu. Tại nó nghe bạn xúi….). Có cả những trường hợp cha mẹ không ngại ngùng tuyên bố ngay điều đó trước mặt bạn bè của con. Điều này khiến trẻ thấy xấu hổ với bạn bè, tức giận, mất lòng tin ở người lớn. Với thiếu niên, bạn bè chiếm một vị trí quan trọng trong cuộc sống nên khi cha mẹ không thích bạn bè, trẻ thường phản ứng tiêu cực là theo bạn bè.

- Cha mẹ thường coi cuộc sống của con cái chỉ gồm có gia đình (hay cụ thể là cha mẹ) và nhà trường. Hơn thế, trẻ phải làm hài lòng cha mẹ và hài lòng thầy cô. Khi có rắc rối ở nhà trường, cha mẹ thường không tìm hiểu ngọn nguồn mà lập tức tin lời giáo viên, hoặc cho rằng việc con để giáo viên gọi cha mẹ đến gặp là điều sỉ nhục nên lập tức la mắng, tra hỏi, trừng phạt. Trẻ cảm thấy bất công, ở nhà không được cha mẹ hiểu, thông cảm, chỉ dẫn cách ứng xử, ở trường bị áp lực vì sợ thầy cô thành kiến (và thành kiến không phải là điều không có vì chính thầy cô cũng là đối tượng chịu nhiều áp lực). Một trong những lối thoát là đi với bạn bè, ra khỏi nhà.

- Bị trừng phạt bằng đòn roi và bêu riếu. Những tổn thương về tâm lý do đòn roi và sỉ nhục rất nặng nề mà nhiều cha mẹ không hình dung hết được.

- Gia đình ít người, mà cha mẹ lại quá bận rộn, giá trị gia đình và các mối liên hệ rời rạc, không có sự gắn bó thân thiết, ở nhà buồn hơn ở ngoài phố, với bạn bè nên trẻ không có thấy muốn về nhà.

- Gia đình quá nuông chiều con cái trẻ dùng việc đi bụi ra để "dọa" cha mẹ.

- Gia đình có bất hòa nghiêm trọng, người lớn bận rộn với những vấn đề của mình. Trẻ thấy không được quan tâm, thậm chí là gánh nặng trong gia đình nên cũng chọn lựa cách bỏ đi.

Đi đâu khi không về nhà?

Nếu như trước đây chỉ có quán xá, nhà ga, bến tầu để vạ vật nếu ra khỏi nhà thì ngày nay những chỗ trú chân cho trẻ "dạt vòm" phong phú hơn nhiều. Trẻ có thể tụ tập ở tiệm game, vừa chơi thoải mái không bị nhắc nhở, vừa không sợ đói, khát. Nhà trọ mọc lên khắp nơi cũng không quá khó khăn căn vặn giấy tờ với trẻ mới lớn. Trong nhóm bạn cũng có thể tìm được những bạn nhà cao cửa rộng nhưng cha mẹ không thường xuyên ở nhà nên có thể giấu bạn được vài đêm…

Trẻ "đi bụi" nghĩ gì?

Một số trẻ đi bụi vì ham vui với bạn bè, không nghĩ rằng việc đó là cha mẹ lo lắng. Nhiều lần thành quen.

Phần lớn trẻ dùng việc "đi bụi" để biểu thị sự chống đối, hoặc buộc phải dùng cách đó để được chú ý đến, để nói lên vấn đề của mình. Có những thống kê cho thấy có tới 60% trẻ "đi bụi" biết cha mẹ muốn mình trở về và bản thân chúng muốn trở về.

Mặc dù, phần lớn những trẻ này khi bước chân ra khỏi nhà đều nghĩ là sẽ không về. Nhưng thực tế chúng chẳng đi đâu được xa : hết tiền, không có chỗ trú chân, không nhiều bạn bè có thể chứa chấp. Tuy vậy, quay về nhà cũng là một phương án khó khăn. Bởi vì quay về, cuộc sống của chúng sẽ ngột ngạt hơn,

Nguy cơ

Do không lường trước được những nguy cơ có thể xuất hiện ngoài đường phố, không có đủ kỹ năng ứng phó với những tình huống khó khăn thiếu thốn, nên trẻ con nhà đầy đủ dễ gặp nguy hiểm hơn trẻ "bụi đời" thực thụ. Những nguy cơ:

- *Bị ép ăn cắp tiền, tài sản từ gia đình.*
- *Được nghe tâng bốc, thỏa mãn cái tôi đang muốn khẳng định, dễ chìm sâu vào các băng nhóm ăn chơi.*
- *Đua bạn tham gia sử dụng chất kích thích, tham gia những trò chơi mạo hiểm như đua xe, đánh bài,*
- *Nguy cơ có hành vi tình dục sớm và bừa bãi.*

Những nguy cơ trực tiếp này dẫn đến những hệ lụy khôn lường : vì xấu hổ, cảm thấy bị tổn thương nặng nề, trẻ thấy không thể quay về được và cứ thế trượt dài vào con đường phạm tội, nghiện ngập.

Làm gì ngay khi phát hiện trẻ không về nhà:

- *Bình tĩnh nhớ lại những gì trẻ đã nói vào thời điểm gặp nhau gần nhất, hay ngay trước khi trẻ rời khỏi nhà. Gọi điện cho tất cả những người quen biết, bà con, bạn bè, nhà trường để hỏi thêm thông tin và nhờ hỗ trợ.*
- *Kiểm tra xem có mất tiền bạc hoặc đồ đạc đắt tiền hay không. Tìm hiểu xem trẻ mang theo những gì. Phân tích những thông tin này giúp người lớn có thể phán đoán khả năng trẻ đi đâu.*
- *Tìm gặp bạn học, bạn cùng trường có chơi chung để hỏi thêm thông tin. Việc này thực hiện được càng sớm càng tốt.*
- *Nếu không thấy có những dấu hiệu rõ ràng về việc bỏ đi có ý định trước thì nên gọi đến các bệnh viện, đến công an, nhưng nơi có thể giữ trẻ em có hành vi vi phạm nội quy hoặc phạm luật lệ.*
- *Gửi ảnh và mô tả chi tiết về trẻ đến các cơ quan liên quan.*
- *Khi trẻ quay về, hoặc tìm được, không nên hỏi han, cật vấn ngay. Hay đợi một chút để bản thân bình tĩnh lại, và trẻ có thời gian suy nghĩ.*

Thực tế là một khi trẻ đã bỏ nhà đi bụi, dù với lý do gì, cũng sẽ rất khó khăn trong việc quay về và hàn gắn mối quan hệ với gia đình. Nó đòi hỏi sự kiên nhẫn và sự điều chỉnh thái độ cả từ hai phía cha mẹ và con cái. Cha mẹ quá lo lắng, sợ hãi, lập tức hứa hẹn mọi điều miễn sao con không lặp lại hành động tương tự sẽ bị trẻ tận dụng yếu điểm này để yêu sách. Cha mẹ quá cứng rắn, dùng những biện pháp mạnh như nhốt, phạt sẽ nuôi quyết tâm ra đi lần nữa.

Cách giúp trẻ tốt nhất là không lên án trực tiếp hành vi "đi bụi" của trẻ, mà cố gắng tìm hiểu nguyên nhân. Rõ ràng khi trẻ chọn ra đi, tức là chúng cho rằng ở đâu đó chúng thoải mái hơn ở nhà. Chúng ta chỉ có thể hiểu được điều gì khiến chúng nghĩ thế khi đặt mình vào vị trí của chúng.

Phân tích về những nguy cơ có thể gặp phải. Trong khi cải thiện quan hệ trong gia đình – nguyên nhân cơ bản dẫn đến việc trẻ đi bụi – thì nhận ra những mối nguy hiểm chờ đón ngoài cánh cửa cũng khiến trẻ cân nhắc lại quyết định nông nổi của mình.

Biện pháp kinh điển, biết rồi vẫn phải nói mãi: trò chuyện với con cái thường xuyên. Dạy con cách trò chuyện và tự mình học cách trò chuyện với con. Tuổi thiếu niên rất thích lý sự, thích phản biện. Chúng đang lớn lên, đang cố gắng chứng minh chúng đã lớn. chúng muốn hành động theo ý mình để khẳng định bản thân chứ không muốn nhất nhất làm theo chỉ bảo để trở thành bản sao nào đó. Vì thế nên chúng rất hay cãi. Hãy hiểu và lắng nghe, ngay cả khi không đồng ý cũng vẫn phải lắng nghe. Không nên đánh đồng việc trẻ lý sự với việc trẻ không tôn trọng ý kiến người lớn, không nghe lời. Khi trẻ còn tranh luận, còn cãi với cha mẹ là chúng còn muốn trao đổi, tức là còn có thể biết chúng nghĩ gì. Tập cho trẻ thay vì cãi lấy được thì phải biết cách đưa ra những lập luận để bảo vệ quyết định hay mong muốn của mình, cũng như lập luận để phản bác người khác. Bình tĩnh nghe con "cãi", kiên nhẫn nghe những "lý sự cùn" của con là một điều rất khó đối với cha mẹ, nhưng buộc phải lựa chọn nếu không muốn một lúc nào đó phải chịu đựng cảm giác không biết con mình đang ở đâu, đang làm gì, với ai, ra sao…

THẠC SĨ GIÁO DỤC
NGUYỄN THỊ THANH THỦY

HỘP THƯ HỎI & ĐÁP

Nhờ TGG tham khảo mấy link sau và viết bài phản ánh dùm nhé. Lấy tên Bác ra đặt tên bang hội như thế thì không thể chấp nhận được. (Gamer Phong Thần, hoalongcoc@gmail.com)

Ngay sau khi nhận được phản ánh của TGG, VNG cho biết Ban Điều Hành game Phong Thần quyết định thực hiện chiến dịch mang tên Bàn tay sắt. Theo đó, những tên nhân vật không phù hợp thuần phong mỹ tục Việt Nam sẽ bị khóa tài khoản vĩnh viễn. Các tên Lãnh địa không phù hợp thuần phong mỹ tục cũng sẽ bị xóa tên khỏi thế giới Phong Thần. Tham khảo: (http://phongthan.zing.vn/tin-tuc/chi-tiet.thuc-hien-chien-dich-ban-tay-sat.5220.html)

Cho em hỏi cấu hình máy em như thế này có thể chơi mượt được trò Overlord 2 không vậy: CPU Pentium Dual Core 3,0GHz, RAM 2GB, VGA Geforce 8500GT 512MB, OS Windows XP SP3? (chengkevi – Cộng đồng TGVT)

Cấu hình tối thiểu Overlord 2 như sau: CPU Pentium D 3.4GHz, RAM 1GB, VGA GeForce 6800 / Radeon X1800XT, OS Windows XP SP2 / Vista SP1. Tuy nhiên VGA Geforce 8500GT mà bạn đang sử dụng thuộc dòng phổ thông, có những tính năng "dưới" GeForce 6800 nên có thể sẽ không chơi được game.

Em đang thắc mắc nhân vật Kratos trong series game God of War đã có sẵn trong thần thoại Hy Lạp hay là sản phẩm của trí tưởng tượng ở nhà phát triển game? (chaosdarknight147 – Cộng đồng TGVT)

Kratos trong trò chơi God of War là một nhân vật tưởng tượng, các tình tiết trong game không hoàn toàn dựa vào thần thoại có sẵn mà còn được tùy biến theo kế hoạch của nhà phát triển game. Bạn có thể tham khảo thông tin về Kratos (tiếng Anh) tại http://en.wikipedia.org/wiki/Kratos_(mythology) và http://en.wikipedia.org/wiki/Kratos_(God_of_War).

Card đồ họa của em đang dùng là ATI Mobility Radeon HD 4300 series (Microsoft Corporation WDDM 1.1). Xin tìm giúp em driver với , dùng cho Windows 7 32bit. (chaosdarknight147 – Cộng đồng TGVT)

Bạn có thể vào địa chỉ http://support.amd.com/us/gpudownload/windows/Pages/radeonmob_win7-32.aspx để tải driver cho Windows 7 32bit.

Em đang phân vân giữa 2 card đồ họa là NVIDIA GTX 460 và GTX 560 nhưng không biết chọn cái nào cho phù hợp với cấu hình máy: BMC H55M-S2, CPU Core i5 760 2,8GHz, RAM 4GB, nguồn Cooler Master 460W (không biết có đủ dùng cho card đồ họa mới không). Hiện tại em đang xài GTS 250 nên chơi game Spinter Cell Conviction chỉnh cấu hình thấp nhất mà vẫn bị giật tưng tưng không chơi được nên em muốn đổi. (leonlx16 – Cộng đồng TGVT)

Theo như mô tả thì bạn đang dùng BMC Gigabyte GA-H55M-S2, hỗ trợ cả 2 dòng card NVIDIA GTX 460 và GTX 560. Tham khảo trên trang web của Gigabyte (http://www.gigabyte.vn/products/list.aspx?s=43&p=52,53@53,62&v=1,1@2,16) thì đa số các card GTX 560 của hãng này yêu cầu bộ nguồn tối thiểu là 500W với 2 đầu cấp nguồn 6-pin, trong khi các card GTX 460 thì cần bộ nguồn tối thiểu là 450W (như GV-N460OC-768I, GV-N460D5-768I-B) hoặc 550W (như GV-N460OC2-1GI, GV-N460SO-1GI). Như vậy, trong trường hợp không thay bộ nguồn, bạn nên chọn các dòng card GTX 460 yêu cầu bộ nguồn 450W.

Mình mới mua về trò The Witcher 2 có 4 DVD, khi giải nén vào ổ E thì lại bị báo là không đủ chỗ để giải nén file, mà ổ E còn trống đến hơn 30GB, trong khi ổ C lại cho phép giải nén nhưng chỉ còn 6GB nên không thể nào bung được, chạy một chút là nó đứng. Vậy có cách nào để bung được vào ổ E không chứ ổ C của mình chứa nhiều chương trình quan trọng không thể xóa bớt được. (hhh10a – Cộng đồng TGVT)

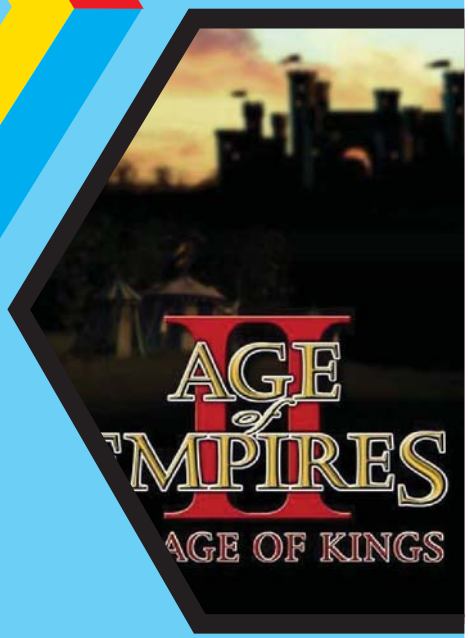
Bạn hãy thử kiểm tra xem ổ E có phải là định dạng FAT32 hay không, nếu đúng như thế thì sẽ không chứa được file có dung lượng trên 4GB, gây nên lỗi không đủ chỗ để giải nén file như bạn đã nêu. Trong trường hợp đó, bạn phải chuyển ổ E sang định dạng NTFS. Nếu không rành về thao tác này, bạn có thể nhờ các kỹ thuật viên làm hộ để tránh mất dữ liệu.

Thắc mắc của các bạn được chúng tôi và chính bạn đọc Tạp chí Thế Giới Vi Tính nghiên cứu, trả lời chủ yếu trên "Cộng Đồng" - *http://www.pcworld.com.vn/forum*. Mời bạn đọc gửi câu hỏi và tham gia trả lời để Cộng đồng TGVT ngày càng phát triển.

BẢN ĐỒ AoE VIỆT NAM

Age of Empires (AoE), hay còn gọi với cái tên dân dã là Đế Chế, đã tồn tại và phát triển ở Việt Nam hơn 10 năm nay. Từ khi xuất hiện đầu tiên ở Hà Nội, cho đến giờ, AoE đã lan rộng ra rất nhiều tỉnh thành trong cả nước, đặc biệt được ưa chuộng ở các tỉnh miền Bắc và miền Trung. Các giải đấu AoE được tổ chức thường xuyên và kèm theo đó là sự xuất hiện hàng loạt team phân bố ở nhiều khu vực trên cả nước. Tuy nhiên, mỗi khu vực tỉnh, thành lại có những đội (team) mạnh, yếu khác nhau.

HÀ NỘI



NGHỆ AN

THANH HOÁ

Hà Nội

Hà Nội là khu vực tập trung rất nhiều trường Đại học và AoE lại là món ăn tinh thần đặc biệt ưa thích của các sinh viên. Do vậy, thật dễ hiểu tại sao khi Hà Nội là nơi có số người chơi AoE đông và chất lượng nhất, chưa kể mật độ các giải đấu tổ chức ở Hà Nội cũng vượt xa các tỉnh thành khác trong nước. Chính vì vậy, nhờ sự phát triển vượt bậc về cộng đồng, các team ở khu vực Hà Nội có trình độ cao hơn hẳn các team ở khu vực khác.

Nhắc đến các team nổi tiếng của Hà Nội từ xưa tới nay thì có thể nhắc đến những cái tên như: Tam Giác BK, Song Long, Dương Quảng Hàm,Trường Phát EC, Chùy Lông, IndoorGame, GameTV… Tuy nhiên, trong số đó, số lượng team tồn tại và phát triển lâu dài đến thời điểm này thì không nhiều. Đến nay cũng chỉ có Hà Nội 1 và Trường Phát EC là còn giữ được sự ổn định nhất định.

Được thành lập từ 4 thành viên cũ của GameTV - một trong ba team mạnh nhất của AoE Việt, Hà Nội 1 được cộng đồng AoE đánh giá rất cao ngay từ khi mới xuất hiện. Cùng với thành viên chủ chốt Linda, tutj, em bé, gunny và comeback, họ đã làm mưa làm gió tại các giải đấu.

Hà Nội 1 nhanh chóng thâu tóm được nhiều giải thưởng và danh hiệu mà khi nhắc tới, dân AoE đều phải ngưỡng mộ. Đáng kể nhất, đó là chức vô địch giải AoE Miền Bắc lần 4. Trong giải đấu này, Hà Nội 1 đã bỏ lại sau lưng rất nhiều team có tiếng như Hà Đông, Thái Bình, Thanh Hóa… để giành chức vô địch. Đến nay, Hà Nội 1 vẫn đang trên đà phát triển vì ngoài Linda, thì bốn thành viên còn lại còn đang rất trẻ và đều là những game thủ có tiềm năng.

Một team mạnh khác ở Hà Nội chính là Trường Phát EC (TPEC). Thành lập từ năm 2008, đến nay, dưới sự đỡ đầu của công ty Trường Phát Jsc., TPEC có một nguồn tài chính dồi dào nên đội có nhiều cơ hội thi đấu cọ sát thường xuyên với các đội khác, cũng như tham dự hầu hết các giải đấu lớn nhỏ trong cả nước. Sau gần 4 năm tồn tại, hiện giờ, TPEC đã trải qua rất nhiều thăng trầm.

Ban đầu, thành viên chính của đội gồm các game thủ: satthudaucomu, Anh Gà, Cường Gà, Tiểu Bạch Long, SH, nhanh chóng khẳng định được tên tuổi của mình bằng chức vô địch WCG 2009. Sau 2 năm ổn định, đội hình TPEC có sự xáo trộn lớn khi mà hầu hết các game thủ đều ra trường, đi làm và không còn thời gian thi đấu thường xuyên. Các game thủ mới được đẩy lên đội hình chính, dần dần thi đấu ăn ý, tạo nên một phiên bản mới của TPEC. Đội hình mới của TPEC tồn tại ổn định đến giờ bao gồm Blood (đội trưởng), Meo meo, XO, 007, đã vô địch nhiều giải đấu trong năm như giải "Đ3KT có bơm 2010", "Ngũ Hùng" do diễn đàn aoevietnam.org tổ chức, giải "AoE Hải Dương mở rộng"…

Cuối năm 2010 vừa qua, TPEC lại nhận được danh hiệu "Team AoE được yêu thích nhất năm" do Garena tổ chức qua cuộc bình bầu của các game thủ AoE cả nước. Năm 2011, họ lại được tiếp thêm sinh khí khi có sự đầu quân của game thủ trẻ nổi tiếng của Hà Nội: Yugi (trước đây thuộc team IndoorGame).

Bên cạnh team Hà Nội 1 và TPEC, Hà Nội còn rất nhiều team mạnh khác phải kể đến như IndoorGame, GameTV, Y Hà Nội, Ngõ Tự Do… Tuy nhiên, theo thời gian, những team này đa số đều đã suy yếu đi nhiều so với khi mới xuất hiện. Điển hình như IndoorGame, khi mới thành lập gồm: x_man, bắn chim, yugi, ninja, family, từng làm khuynh đảo cộng đồng AoE Việt. IndoorGame cùng với GameTV, TPEC là 3 thế lực mạnh nhất của AoE Việt Nam. Song đầu năm 2011, IndoorGame đã gần như tan rã khi hầu hết các thành viên chính trong team đều tách ra thi đấu cho

các đội khác.

Cùng chung cảnh ngộ với IndoorGame, GameTV cũng trong tình trạng tương tự khi mà cả 4 thành viên chính trong team đã tách ra để thành lập team Hà Nội 1. Mất hết "quân tinh nhuệ", GameTV cũng nhanh chóng củng cố lực lượng của mình bằng cách tìm kiếm thêm những nhân tố mới như x_man (đến từ team IndoorGame), 9x và Nhật Tinh Anh từ team Song Long cũ. Đội hình mới gồm những cao thủ có tiếng, nhưng GameTV vẫn cần có một thời gian nhất định để thi đấu ăn ý và ổn định

Team Thái Bình 1

Là một tỉnh có cộng đồng AoE phát triển, nhưng số lượng team tham gia các giải đấu không nhiều, cộng đồng AoE mỗi khi nhắc đến Thái Bình đều dành cho mảnh đất này sự kính nể nhất định. Hầu như mỗi giải đấu Thái Bình chỉ cử một đại diện tham gia, đó là Thái Bình 1.

Thái Bình 1 thành lập với các thành viên ban đầu như: Tiểu Bạch Long, khoathan, Hoàng Lan, Huy Mèn, Kid và đến nay đội hình có một chút thay đổi khi các game thủ trẻ như Việt BM, Everlasting, Tom được đẩy lên team 1 thay cho các tiền bối. Với đội hình ban đầu, Thái Bình cũng gây được tiếng vang lớn khi vượt qua hầu hết các team mạnh khác để giành chức vô địch giải AoE Miền Bắc lần 3 (giải đấu danh giá nhất thời bấy giờ).

Cũng từ giải đấu này, tên tuổi của Tiểu Bạch Long được nâng lên một tầm cao mới. Một mình anh dẫn dắt toàn đội, mang vinh quang về cho Thái Bình trước những đối thủ sừng sỏ. Tuy nhiên, sau khi giành chức vô địch, Tiểu Bạch Long không còn thi đấu thường xuyên được, dẫn đến sự sa sút phong độ của toàn đội. Cả năm 2010, Thái Bình không giành được giải thưởng nào đáng giá.

Nhưng, bước sang năm 2011, với sự bổ sung của các game thủ trẻ, Thái Bình thi đấu lột xác và đã giành ngay chức vô địch giải Master of Summer. Bốn thành viên hiện tại là Tiểu Bạch Long, Tom, Việt BM, Hoàng Lan thi đấu ngày càng ăn ý. Cùng sức trẻ, Thái Bình hứa hẹn sẽ có những bước tiến dài trong thời gian sắp tới.

Thanh Hóa

Cũng như Thái Bình, Thanh Hóa luôn luôn duy trì 1 đến 2 team thường xuyên tham gia các giải đấu. Đội hình 1 của Thanh Hóa gồm có Mr.Còi, Hút Máu, Sỹ Tủn, Family, Bóng là những thành viên trụ cột. Sở hữu một đội hình đồng đều song Thanh Hóa vẫn thiếu một thủ lĩnh thực sự, có khả năng dẫn dắt các thành viên khác. Cũng chính vì nguyên nhân này mà trong các giải đấu, Thanh Hóa luôn luôn phải dừng bước ở những vòng đấu loại trực tiếp. Đến nay, Thanh Hóa vẫn chưa giành được thành tích nào đáng kể. Tuy nhiên, trong thời gian gần đây, Thanh Hóa có mời thêm Linda về dẫn dắt lối chơi trong thời gian ngắn. Hy vọng rằng sau thời gian tập luyện cùng cao thủ Linda, team Thanh Hóa sẽ tìm được hướng đi mới, qua đó giành được những thành tích khả quan hơn trong các giải đấu tương lai.

Nghệ An

Nghệ An là một tỉnh miền trung có phong trào AoE phát triển vào hàng bậc nhất cả nước. Các giải đấu phong trào ở đây diễn ra rất thường xuyên, nên mỗi khi có giải đấu lớn, Nghệ An thường có số lượng team tham gia đông nhất, trung bình là 3 – 4 đội.

Nổi bật nhất trong số đó là đội hình Nghệ An 1, với các thành viên chính như SS_BK, Bá Kiến, Trang Xinh, Bắn Chim (mới chuyển từ IndoorGame sang). Tuy tham gia các giải đấu khá lâu nhưng phải đến giải Bé Yêu, Nghệ An mới giành được chức vô địch đầu tiên. Trong giải đấu này, Nghệ An dễ dàng vượt qua các thế lực mạnh khác để giành chức vô địch với tỷ số cách biệt.

Ngay sau giải đấu này là "Bát Vương tranh hùng", một giải đấu rất lớn do công ty máy tính Ben và Lenovo đồng tổ chức, đội Nghệ An cũng xuất sắc vượt qua Thanh Hóa, Thái Bình và cuối cùng là Chùy Lông để bước lên bục cao nhất. Với hai chức vô địch liên tiếp, Nghệ An 1 đã nâng tầm vóc AoE xứ Nghệ lên một tầm cao mới.

Hải Phòng

Hải Phòng là một team trẻ của thành phố cảng với các thành viên gồm Giang DJ, Next gà rừng, Khủng Long, 9xhp. Tất cả đều là những tài năng trẻ được dẫn dắt bởi Fio-runa, một game thủ có tiếng của thành phố, từng vô địch thể loại đánh cung Assyrian (tên gọi một loại quân trong game) nhiều năm.

Team Hải Phòng từ khi thành lập đã được thi đấu cọ sát thường xuyên, luôn có mặt trong mọi giải đấu nên trình độ của team được nâng cao qua thời gian. Đến bây giờ, cả đội đã dần dần ổn định, trình độ không thua kém so với các team hàng đầu như Hà Nội 1, TPEC, GameTV. Với nhiệt huyết và lòng đam mê, team Hải Phòng sẽ ngày càng tiến xa hơn nữa trong giai đoạn tới.

BẢNG GIÁ ĐẶT DÀI HẠN

Tạp chí	Ngày phát hành	Giá bìa (đ)	1 tạp chí	Đặt đồng thời 2 hoặc 3 loại tạp chí		Đặt đồng thời 4 loại tạp chí	
			12 tháng	6 tháng	12 tháng	6 tháng	12 tháng
			Giá đã giảm 25%	Giá đã giảm 25%	Giá đã giảm 30%	Giá đã giảm 30%	Giá đã giảm 35%
Thế Giới Vi Tính B Giải pháp kinh doanh hiệu quả	Ngày 01 (Miền Bắc: 03)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
e++ Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao	Ngày 05 (Miền Bắc: 07)	20.000	180.000	90.000	168.000	84.000	156.000
Thế Giới Vi Tính Công nghệ máy tính và mạng	Ngày 15 (Miền Bắc: 17)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
Thế Giới Game Game và giải trí	Ngày 25 (Miền Bắc: 27)	15.000	135.000	67.500	126.000	63.000	117.000

Bạn đọc ở ngoài nội thành TP. HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí qua bưu điện **36.000đ/12tháng/quyển**.
Tạp chí e++ đã có mặt tại Phòng chờ C sân bay Nội Bài và Tân Sơn Nhất.

Các tỉnh khác

Ngoài các tỉnh thành nổi bật đã kể đến ở trên thì còn rất nhiều đội từ các tỉnh, thành phố khác như Bắc Giang, Hải Dương, Hưng Yên, Nam Định… Dẫu chưa giành được thành tích nào đáng kể tuy nhiên sự hoạt động nhiệt tình của những đội này vẫn làm cho các giải đấu trở nên sôi nổi và phong phú hơn. Họ chính là các gia vị không thể thiếu cho bữa tiệc AoE Việt Nam, phần không thể tách rời trong sự phát triển chung của cộng đồng.

YANG

Kết quả đố vui có thưởng số tháng 6/2011

Thế Giới Game chúc mừng ba bạn đã trả lời đúng và sớm nhất đáp án "Dragon Age: Origins" trong cuộc thi đố vui có thưởng tháng 6/2011. Mời các bạn vui lòng liên hệ Toà soạn để nhận phần thưởng. Thế Giới Game cũng đã công bố danh sách 100 bạn đọc được tặng tạp chí Thế Giới Game bản điện tử (e-magazine) trên website ***www.thegioigame.vn.***

- **Hoàng Khánh Vương**
  10/8 Yên Thế, P.2 Q. Tân Bình, TP.HCM
- **Nguyễn Thành Phước**
  108/95/35D, Hẻm 3, Nguyễn Việt Hồng, Q. Ninh Kiều, TP.Cần Thơ
- **Lê Phan Long**
  S10A1 Cư xá Phú Lâm B, P.13, Q.6, TP.HCM

Mời 2 bạn liên hệ với Thế Giới Game qua email: ***game@pcworld.com.vn*** hoặc ***loinh@pcworld.com.vn*** để nhận quà.

Đố vui có thưởng tháng 7/2011

Dựa trên góp ý của nhiều bạn đọc trên cả nước, Thế Giới Game quyết định dời thời điểm bắt đầu cuộc thi đố vui có thưởng tháng 7/2011 trên *www.thegioigame.vn* về lúc 10g sáng ngày 30/6/2011 để đảm bảo mọi thí sinh đều có cơ hội bằng nhau. Cuộc thi sẽ kết thúc vào ngày 5/7/2011.

Phần thưởng của Mục "Đố vui có thưởng" kỳ tháng 7 này tiếp tục là 3 bộ loa X-mini Max v 1.1, với giá bán lẻ: 849.000 vnđ/bộ do công ty Kianex tài trợ. Ngoài 3 bộ loa, ba bạn đọc sẽ nhận được tặng thêm 12 kỳ đọc tạp chí điện tử Thế Giới Game.

Ngoài ra Thế Giới Game sẽ tặng 7 giải khuyến khích mỗi giải là 12 kỳ đọc bản điện tử Thế Giới Game. Bạn đọc sẽ được tặng 1 tạp chí điện tử Thế Giới Game kỳ mới phát hành ngày 25/6/2011 cho 100 bạn đầu tiên gửi bài tham gia trả lời.

Để tham gia cuộc thi đố vui, bạn đọc vui lòng ghé thăm website *www.thegioigame.vn* từ ngày 30/6/2011 đến ngày 5/7/201, tìm banner quảng cáo của cuộc thi rồi nhấp chuột để bước vào phần trả lời câu hỏi.

Chúc các bạn may mắn!

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:**
  game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:**
  quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:**
  phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:**
  testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:**
  ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí:**
  pressrelease@pcworld.com.vn
- **Giải đáp kỹ thuật:**
  http://www.pcworld.com.vn/forum

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh - ĐT: (84.8) 3 9304 324 - Fax: (84.8) 3 9304 338 - E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn; www.thegioigame.vn
Văn Phòng Hà Nội: P.903, tầng 9, tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa - ĐT: (84.4) 3 5121 819 - Fax: (84.4) 3 5121 822 - E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

http://binhchon.pcworld.com.vn

Trân trọng
CẢM ƠN BẠN ĐỌC
đã tham gia bình chọn

Danh sách bạn đọc **TRÚNG THƯỞNG** được đăng trên **www.pcworld.com.vn** sau ngày **4/7/2011**

1 Giải Đặc biệt
Quà tặng trị giá **20.000.000đ**

1 Giải Nhất
Quà tặng trị giá **15.000.000đ**

1 Giải Nhì
Quà tặng trị giá **10.000.000đ**

1 Giải Ba
Quà tặng trị giá **5.000.000đ**

và nhiều sản phẩm/dịch vụ giá trị khác từ các nhà tài trợ.

Tài trợ Chính: SAMSUNG

Tài trợ Vàng: Kingston TECHNOLOGY

Tài trợ Quà tặng: ionxcess, APTECH COMPUTER EDUCATION FPT - APTECH, DrayTek, COOLER MASTER, NOKIA Connecting People, PANDA SECURITY, Genius Live with Ideas

Để biết thêm chi tiết về chương trình tài trợ, vui lòng liên hệ: Cô **Đồng Thị Phương Thảo**
Tel: (08) 3930 4324 ext 155 - **Fax:** (08) 3930 4338 - **Email:** thaodtp@pcworld.com.vn

GIGABYTE™

GIGABYTE GTX560

QUẠT BIẾN TẦN KÍCH THƯỚC SIÊU LỚN 100mm

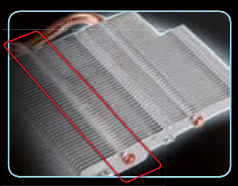
SIÊU MÁT! CỰC ÊM!

★ *Quạt Biến Tần 100mm Cực Êm*

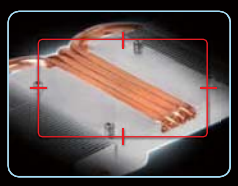
★ *4 ống dẫn nhiệt bằng đồng nguyên chất*

Ultra Durable™ VGA
2oz Copper PCB
Japanese Solid Capacitor
Tier 1 Ferrite Core \ Metal
Lower RDS(on)

WINDFORCE
ANTI-TURBULENCE COOLING



▲ Quy trình không hàn



▲ Ống dẫn nhiệt kết nối trực tiếp với GPU

▲ Quy trình không hàn

GIGABYTE WINDFORCE™ Series

GV-N56GOC-1GI

Trang bị NVIDIA GeForce® GTX 560 GPU.
Bộ nhớ GDDR5 dung lượng 1GB/256bit.
Ngõ xuất tín hiệu gồm dual DVI-I và mini HDMI.
Quạt GIGABYTE WINDFORCE™2X được thiết kế nghiêng, lá tản nhiệt song song.
Công nghệ Siêu Bền VGA với linh kiện chất lượng cao.

NVIDIA GeForce CUDA
NVIDIA 3D VISION READY
PhysX by NVIDIA

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH MTV CÔNG NGHỆ TIN HỌC VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thùy Linh 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

www.gigabyte.vn